

Ann. FV - N.34

MAGGIO 1992 L. 2000

Sped. in abb. postale Gruppo IVA

**video**

**8 BIT**

**games**

**ESCLUSIVO!**  
**RENEGADE III**

**ESCLUSIVO!**  
**THE REAL  
GHOSTBUSTERS**

**ESCLUSIVO!**  
**SILKWORM**

**RECENSIONI  
COMPLETE  
DEI GIOCHI  
PIU' RECENTI!**

**SPECIALE  
GEOS**



# PORTATI A CASA LA

## LAST DUEL™



**LAST DUEL™** La Tribù Drono di KACULA ha conquistato il pianeta gemello M7 e come prigioniera la bellissima principessa KULTA. Fuchi pazzeschi sono scoppiati e ora non ha scampo il coraggio e la volontà di affrontare il terribile mostro. Salvo per gli orribili cospiri del venduto, giacché il tyran, l'arcano e dirompente glomastorchi, non vuol perdersi da così in mano. La sua tua o mia « moneta » e l'acrobazievole evolutivo il danno la velocità e la potenza di fuoco. Il tuo comando è abilita sotto l'unico appoggio di libertà per la tua anima soluzionista.

IBM 64/128 cassetta/disco • Spectrum 48/128K cassetta/disco • Amstrad CPC cassetta/disco • Amiga disco • Atari ST disco.

# SFIDA DI ARCADE



**LED STORM** LASER ENHANCED DESTRUCTION

**A.L.D. STORM** "Scatenati sulle vie del cielo, con avvenimenti epici che ti sbalzano in avanti, e con personaggi potenti che fanno saltare la tua via. Ma niente paura, i tuoi alleanzi ti danno una meravigliosa inimitabilità e la potenza di volare, e quando la spinta di vento soffia, trasportarti lontano e lontano in una sola mossa e tutto a propulsione nucleare. Una straordinaria avventura, fatta di emozioni da ricordare, di gloria, audacia e lotta senza paura per avere davvero la vittoria."

IBM 64/128 cassetta/disco • Spectrum 48/128K cassetta/disco • Amstrad CPC cassetta/disco • Amiga disco • Atari ST disco

**TIGER ROAD** "Una vera e propria leggenda della cultura Cina... la mitologia dei guerrieri della pelle di Leo Wang, devi superare i nemici del mondo: Ryu Kyo Oh, superando guerrieri potenti, nobili, nobilitati, eroi e nobili, tanto più direi alcuni. Arai bisogno di tutta la tua disciplina, delle arti marziali e della tua destrezza con la lancia, la spada e la falce per sfidare e battere Ryu Kyo Oh in una feroce e sanguinosa battaglia con questa porta dell'Oriente."



**TIGER ROAD**

**CAPCOM**

Immagini tratte da vari schermi

I GIGANTI DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Prodotto su licenza della CAPCOM CO LTD Giappone. Lost Duel, LED STORM, TIGER ROAD e CAPCOM, sono marchi della CAPCOM CO LTD. Edizione GO! Media Holdings Ltd, una divisione della US Gold Ltd, Unit 2/3 Rofford Way, Rofford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3308

WKS 6128 TV

# Fantastico Computer Fantastica TV

Fantastico, ora Amstrad ti propone un vero computer che è anche un vero TV color! Per divertirti, imparare, fare.

Tutto, proprio tutto a L. 999.000 + IVA.

## TUTTO COMPRESO.

La stazione WKS 6128 TV comprende tutto questo:

— CPC 6128 CTM, 128 Kb RAM, velocissimo Disk drive da 3". Monitor a colori, uscita stereo. Tastiera, joystick e ben 50 programmi. Cioè, un vero computer facile e pronto anche per il divertimento di tutti.

— Tavolo a ripiani, per crearti il tuo angolo di lavoro, divertimento o relax.

— Sintonizzatore TV e antenna amplificata. Così la tua stazione diventa anche il tuo angolo TV color!

Il tutto a L. 999.000 + IVA. Approfittane, subito!

## PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivi: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

## LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola. Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.



DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

OPINIONE Concessionaria Ingrosso

**Tutto a  
999.000** + IVA

Computer, Monitor a colori,  
Sintonizzatore TV, Antenna, Tavolo.





# SOMMARIO

## NOTORIETA'

**7** **EDITORIALE**  
Quattro chiacchiere fra amici...

**9** **POSTA**  
Parolacce, moralismo gratuito, consigli tecnici e... pirateria

**39** **HIT PARADE**  
Fate sentire la vostra voce

**46** **COMPILATION**  
Che sia l'ultima della stagione?

**46** **TOP SECRET**  
Questa volta vogliamo esagerare (sarà il caso?)

**66** **BUDGET**  
Non tutte le ciambelle riescono col... budget

**74** **A MODO MIO**  
Riuscirà il nostro programmatore a 'piazzare' il suo gioco?

## ECCEZIONALITA'

**34** **ZZAP! STRATEGY**  
Un nuovo capolavoro passa sotto il giudizio 'guerrafondaio' del BBros

**35** **ZZAPI FANTASY**  
L'ultima parola su Ultima V

**37** **ZAK MACKRAKEN 2**  
Tutta la verità... sulla menzogna

**37** **GEOS**  
Una volta tanto... siamo seri!

## VARIETA' (QUALITA'?)

**12** **RENEGADE III**  
Il capitolo finale della saga 'picchiaduro'

**16** **GARY LINEKER'S HOT SHOT**  
Il buon vecchio 'Gazza' vuole emulare MicroSoccer... ehm...

**18** **LAST DUEL**  
L'ultimo duello della Capcom

**20** **CHICAGO 30s**  
I favolosi Anni Trenta?

**22** **HUMAN KILLING MACHINE**  
Il ritorno di Street Fighter

**23** **ROCK STAR ATE MY HAMSTER**  
Saranno famosi?

**24** **SILKWORM**  
Parola d'ordine: distruzione!!!

**26** **RUN THE GAUNTLET**  
Per tirare fuori veri uomini da semplici smanettoni

**30** **THE REAL GHOSTBUSTERS**  
Who you're gonna call?



Editore: Edizioni Hobby S r l - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli  
**Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello

**Capo Redattore:** Fabio Rossi **Digital Layout:** Adelante Manzi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M B F., Paolo Cardillo, Willem e Giorgio Baldaccini, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio D'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglese:** Gordon Houghton, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano  
- Tel. (02) 6468706 **Fototipo European Color** - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)  
**Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6982708-66800246 **Distribuzione:** ME PE S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di **NEWSFIELD PUBLICATION**

Publicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%  
**Abbonamento 11 Numeri €35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.** Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a Edizioni Hobby S r l - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70



# RENEGADE III

## THE FINAL CHAPTER



Disponibile

The name  
of the game

35

Marzo '89

Commodore 64 Cassi L. 15.000 disk L. 19.000

Amstrad Cassi L. 15.000 Spectrum Cassi L. 15.000

Giugno '89

Amiga L. 29.000 - Atari ST L. 39.000

PC (5.25 & 3.5") L. 39.000

# EDITORIALE

Anno 4 - Numero 34

## QUALE FUTURO?

**F**orse nei primi giorni della cosiddetta 'alfabetizzazione informatica' era facile guardare lontano: per molti il futuro dell'informatica casalinga consisteva nel pittorresco quadretto in cui il papà gestiva sul computer il conto corrente bancario e l'economia domestica, la mamma consultava l'archivio delle ricette e compilava la lista della spesa, e il bravo figlioletto svolgeva — sempre con l'aiuto del fedelissimo computer — i compiti di scuola, sparacchiando col Defender fra un problema di Algebra ed un ripasso di Geografia. Tutto abbagliato.

Il papà ha scoperto che faceva prima con la calcolatrice e un'agenda, la mamma non ha mai riposto negli ascalfati i libri di ricette e il blocco notes per la spesa, e il ragazzo continua a studiare in maniera tradizionale (cioè molto poco o poco spesso): l'unica profezia avverata sul riguardo il mondo dei videogames, che è andato ben oltre Defender.

In questi tempi di 'stabilizzazione' è difficile dire cosa succederà nel prossimo futuro: da un lato l'avvento del 'sedici-bit' sembra aver riproposto le profezie non avverate del sopra citati 'tempi d'oro' — macchine potenti ma che riescono a deludere persino sul fronte del sistema operativo, software che raramente rispecchia le reali capacità di tali computer, applicazioni 'economiche' che scembiottano in modo ridicolo quelle di sistemi più potenti e costosi, un prezzo non proprio accessibile a tutti per l'hardware.

Prevedere quello che il futuro informatico di massa ci riserva è quasi una scommessa: qualcuno ha voglia di dire la sua?

Bonaventura Di Bello

### I GIOCHI DI QUESTO MESE:

ACTION FORCE	[C64 cass. L. 7.500]	66	MOTOR MASSACRE	[C64 c/d L. 15.000]	36
ACTION SERVICE	[C64 c/d L.n.p.]	28	REAL GHOSTBUSTERS	[C64 c/d L. 18/25.000, Ams/c. L. 18.000]	30
ADV. PINBALL SIMULATOR	[C64 cass. L. 5.000]	70	RENEGADE III (GC)	[C64 c/d L. 15/18.000, Ams/Spec c. L. 15.000]	12
ARCADE MUSCLE	[C64 c/d L. 18.000]	40	ROCK STAR ATE...	[Spectrum cass. L. n.p.]	23
BATTLES OF NAPOLEON	[C64 disco L. 59.000]	34	RUN THE GAUNTLET	[C64 c/d L. 15/18.000, Spec/Ams c. L. 15.000]	26
BOMBUSION	[C64 cass. L. 5.000]	67	SILKWORM (GC)	[C64 c/d L.n.p.]	24
CHIC AGO 30s	[C64 c/d L. 15.000, Ams/Spec c. L. 15.000]	20	SPEEDZONE	[C64 cass. L. 5.000]	67
DARK FUSION	[C64 c/d L. 15.000]	15	TRIPLE DECK	[C64 cass. L. 5.000]	71
GARY L. HOT SHOT	[C64 c/d L. 15.000]	16	TURBO ESPRIT	[C64 cass. L. 5.000]	67
GEOS 1.3	[C64 disco L. 49.000]	43			
HEAVY M. PARADROID	[C64 cass. L.n.p.]	68			
HUMAN KILLING M.	[C64 c/d L. 15.000, Ams/Spec c. L. 15.000]	22			
KRAKOUT	[C64 cass. L. 7.500]	70			
LAST DUEL	[C64 c/d L. 15.000, Amstrad c. L. 15.000]	18			
LITTLE COMP. PEOPLE	[C64 cass. L. n.p.]	68			

[N.B. Dove è specificato le versioni su disco e sono presenti più formati si tratta di quelle per C64. Inoltre, le versioni citate tra parentesi tonde sono disponibili anche se non recensite. I prezzi sono riportati e però titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]



# TIME

THE  
ULTIMATE  
EXPERIENCE IN  
PINBALL

# SCANNER



Ad un tratto...occade! Stai viaggiando, quando improvvisamente cadi  
in un buca del tempo. Un foto. Un evento inevitabile, qualcosa di  
assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora!  
Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!

 **ACTIVISION**

**LEADER**  
DISTRIBUTORI

- Gioco multiplo per la pallina •
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente •
- 4 livelli tutti da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final •
- Possibilità di tilt • Punteggio finale speciale •

**SEGA**

TIME SCANNER SEGA  
ARTISTE & AN  
L. & L. TERRIFIC  
V. & L. 1142





## POSTA

### PROLOGO

Maggio è un mese alquanto pazzoletto. La primavera dovrebbe essere più o meno nell'aria, ma sembra che voi, famelici lettori, non ve ne siate accorti. In quanto le lettere ricevute non sembrano presentare variazioni di sorta rispetto a quelle giunte negli altri mesi. Ma mi accorgo che non ve ne importa una bega di questo prologo abbondanza inulite... è meglio lanciarsi nella lettura delle missive. A voi la linea!

### MODERIAMO I TERMINI, VACCA POLACCAL

Oh! Ma che è? Diamoci una calmata leggendo la Posta di ZZAPI ho trovato che un sacco di lettere hanno una cattiva di parolacce. Pentitevi peccatori! Andate dal vostro prete e confessate i vostri mali! Scusatemi mi sono lasciato andare, ma comunque rimane il problema del vocabolario usato dai lettori di ZZAPI. Che significa una lettera con su scritto porco di qui e porco di là, caz., putt., non siamo mica in uno di quei bar o discoteche maldattate, l'educazione per Dio! Non c'è più civiltà, se tutti i giornali cominciano a scrivere parolacce, va a finire male, ve lo dico io che sento già bambini di 5 anni bestemmiare come dannati, e già imprecazioni! Una rivista come ZZAPI dovrebbe censurare le troppe e disgustose (mi fanno schifo veramente) parolacce. Ma comunque mi rendo conto che esiste la libertà di stampa, mica sono fascista io, ma non tollero che una persona se ne fa un conto la propria mente bestiale di scatenarsi in una lettera di

critica ben condotta di Insult! Zzapil! Faccio un esempio, non voglio citare nomi: Darlo Altobelli (il più odiato dagli italiani, NDR), nel numero 31 ha scritto una lettera tremenda, piena di insulti sempre rivolti al "povero ZZAPI", ebbene io mi chiedo: cosa compra ZZAPI a fare?!!? Pal c'è sempre quel buon Cristo che ha la pazienza di leggere tutte quelle lettere piene di xxxxxx e di xxxxxx che ha pure pietà di pubblicare (il CREDO di The Alex nel numero 29). Le persone che scrivono lettere costruttive devono rendersi conto che non deve essere solo lunga (la lettera) ma anche interessante ed esauriente, da mettersi a ridere come ho fatto io, quando in mezzo a una frase ci si spiacca a un bel... (insulto a piacere). E poi mi sono rotto delle solite critiche del VIC 20isti, e di tutti quelli che hanno un prodotto commercialmente fallito, che colpa ne hanno i redattori di Zzapil? Vorrei terminare questa lettera con una frase in latino, dato che è di moda, ma lo studio per diventare geometra (patevi scriverai un'equazione irrazionale, NDR) e non sono un liceale (maledetti!)... I soliti saluti a ZZAPI... I soliti complimenti (bacio i piedi al mio idolo) al caporedattore mascherato, e forse vi scriverò ancora...  
firmato: IL CENSURATORE PAZZO  
P. S.

Vi sarete accorti che ho scritto ZZAPI e Zzapil: il problema è che non sopevo se scrivere come un semplice mortale a un Dio o come ad un amico.  
P. S. S.

Dav'è andato a finire quel matta del Filosofo, farsi sentire!

Il problema sollevato dal Censuratore, pazzo fino ad un certo punto, ci riporta indietro negli anni, quando Marco Spadini scrisse una lettera lamentandosi del "Buco del culo dell'universo" (ricordate?)... I tempi sono cambiati, anche il linguaggio. Certo, il motto "volgarismo senza limiti non fa per noi, anche se siamo abbastanza elastici per ciò che riguarda il tono usato nelle lettere. Ma quando vediamo volgarismo gratuito o toni troppo coloriti non esitiamo a censurare di brutto (vero FFS?). Dovreste vedere cosa ci arriva... Linguaggio dei giovani una bega! In confronto nel bar per camionisti "Da Gigi il Traiané si porta come in un collegio inglese! Ricordate che parlando in modo scurite non si attirano altro che guai. La maleducazione è come la gramigna: se comincia a crescere non estirmeremo a strapparla... dalle radici. Torna a casa, lessico.

### IL BITANTIGATE tutti i porticcioli

Spettabile redazione di ZZAPI, vorrei che la mia lettera venisse pubblicata, perché desidererei dire due cose alle lettere di questa stupenda (o quasi) rivista. Vorrei rivelare la vera identità di colui (si è proprio una lettera) che si spaccia per Matteo Bittani, il Filosofo. Lei è una femmina di 12 anni che per paura di non essere presa in considerazione "si è fatta maschio". (Booom! NDR) In parole povere ci ha presi tutti per il naso, e non solo: vi ricordate della lettera pubblicata sul numero 26 (di ZZAPI... naturalmente) a pagina 10 (terza colonna partendo da sinistra) dove c'è la lettera di suo fratello? Ma chi è suo fratello? E sempre lei! (doppio booom NDR); Matteo Bittani (cioè Claudia Bitta-

ni, la Filosofo) che voleva mascherare la sua identità (dalle mie minacce) facendo spuntare dal nulla un fratello, col quale ha contraddetto le precedenti affermazioni che dicevano che Matteo (cioè Claudia) era figlio (cioè figlia) unico (cioè unica). Se non credete a quello che ho scritto chiedetelo a lei, Claudia. Devo finire i compiti, vi lascio.  
P. S.

Matteo (o Claudia) ti ho fregato!  
P. P. S.

Il nuovo look della rivista non è molto bello, però è originale. Bittani (Matteo o Claudia, come la volete chiamare) non negare i fatti: non ce l'ho con te, ma ho scritto la verità e nient'altro.  
P. P. P. S.

Bittani porta la gonna  
Paolo Rossetti

E così, caro Matteo, pardon Claudia, ti abbiamo smascherato! Non potrai più partecipare alle elezioni presidenziali del 1996! Un grazie a questo paparazzo in erba di nome Paolo, Ma... un momento... Hai sbagliato persona! Il vero Filosofo si chiama Bittani, e non Bittani! Lo sapevo, ci hanno rifilato la solita imitazione taroccata. Non c'è più religione.

### E A PROPOSITO DI GONNE...

Venerdì 17 marzo dell'anno del Signore 1989  
Carli fratelli della redazione di ZZAPI  
Immagino già le espressioni (a-b) (a-b) (NDR) e le esclamazioni di stupore nel ricevere questa lettera: "ma non è possibile! Finalmente, dopo una lunga e stressante attesa, è ritornata a scriverci un rappresentante del gentil sesso, una pupa, uno sfinteri! Ebbene, sì, chi scrive è una danna (OMMA-DONNA, la cantante, NDR). Ma mi sono già perso troppo in preamboli



e quindi voglio ancora spiegarvi il perché ho scritto (cosa che sono stata tentata molte volte di fare). Ve lo voglio dire proprio di cuore, ma di cuore... che mi fate schifo!!! (AAARRGGHI NDR) Mi fate schifo tutti quanti perché in queste pagine lo sento che c'è odor di peccato e che c'è anche odor di piedi (ma questa offende NDR). Siete gente senza un dio, senza una credenza, senza neanche l'armadillo delle scarpe. Avete trasformato il mondo del computer in un mondo dove regna la perversione, la depravazione, la dissoluzione e l'Allozoo. Giochi sulle copertine sono presenti donne seminude, o altri, al cui confronto Rambo e Commando sembrano le avventure di Topolino. Perché ho visto lo stesso con queste mie pupille che un ragazzo che dopo aver giocato a strip-poker ha posato il joystick e ne ha preso un'altro più adatto a smantellare, (qui mi il-cenzano, me lo sento, NDR). (...) Giochi pieni di violenza che invece di insegnare la pace inventano nuove strategie di guerra (...). E questa la nuova società che si sta creando (pietà, un altro moralista da circo nooo, NDR) una società immersa nel peccato che finirà per distruggere tutti. E allora io vi faccio una profezia: quando Magallì canterà tre volte tutto sarà pronto e Celentano guiderà i polemici verso la vittoria finale. La polemica costruttiva alleggerirà su tutto il pianeta e il peccato e lo scandalo si adiaccati dal mondo del computer, nel quale regnerà solo la pace e il divertimento.

La Profetessa - Elena Bini - Bra (CN)

Probabilmente avrei dovuto stroncare sul nascere questo moralismo da supermercato tipico dei lettori particolarmente at-

tenti ai problemi della società. Non averti fatto prima è stato un grave errore, e ne pago tuttora le conseguenze. Una sola raccomandazione, BIG BEN HA DETTO STOP. Cara Profetessa a presto (si fa per dire). Alcune parti sono state tagliuzzate, non certo per problemi di spazio...

#### CITAZIONI: ovvero le frasi celebri dei lettori

Raccogliamo una serie di citazioni realizzate da aspiranti filosofi, presenti nelle missive giunte. Leggete e rileggete.

"Dio creò il 64: tutti possono sbagliare" di IL MEGLIO "Muore la pecora/muore l'agnello/muore il bue e l'asinello/muore la gente piena di guai/ma il 64 non muore mai" di un certo MR. MSX

"Ogni scarafone è bello a mamma Rai" di Alessandro Dri, l'anonimo

"A volte mi meraviglio di me stesso" di FFS

"Siete ancora in tempo, non gettate così al vento le vostre anime

perché un domani nell'aldilà, ciò vi starà a cuore" di The Supreme Divinity.

"Le più grandi vittorie sono quelle ottenute in silenzio" di Predator

"Questo globo dove l'uomo non è nulla.. "di G. Leopardi

Per questo mese le Citazioni terminano così, ma scrivete perché molto spesso una frase è molto meglio di un libro intero.

#### POLEMICI E DEMENTI O POLEMICI DEMENTI?

Carissima redazione di ZAP! era una tranquilla serata di marzo quando ho deciso di scrivere questa lettera. E vi confesso che non ho potuto farne a meno, dopo aver letto la posta del n. 32 della vostra stupenda rivista. Adesso vorrei invitare tutti coloro che stanno

leggendo questa mia lettera a prendere in mano il suddetto numero di ZAP! Come avrete certamente notato le varie lettere inviate alla redazione sono state smistate in due diverse categorie: la prima comprendeva lettere contenenti polemiche, antipolemiche e insulti vari, mentre la seconda raggruppava le poche (ma buone) lettere demenziali scritte da simpaticissimi ragazzi. Ora io vorrei rivolgervi una domanda: fra questi due tipi di Posta, quale preferite? Quella fatta da una manica di rincoglioniti che non fanno altro che salivare casini, anticasini e litigi o quella fatta da ragazzi che pensano a rendere più allegro l'ambiente di questa già simpaticissima rivista? Riflettete! sopra. Saluti da Harley il Demente

P.S.  
Non te la prendere. Certigione Mario, nella tua traduzione hai traslocato un MI fra 'uomo' e 'aggressore'.

Si pettina di più un calvo o pesa di più un chilo di pesche scioppate? Sembra una domanda demenziale alla Salvi, vero Harley? La Posta del numero 32 era un coraggioso ma abbastanza riuscito esperimento di evidenziare le differenze fra il tono serio (e a volte esasperato) delle lettere cosiddette "serie" (scusate il gioco di parole) e le più spiritose "demenziali". In teoria nella Posta cerchiamo sempre di mixare le due componenti, dosando adeguatamente il tutto. A volte riesce, a volte no. Scusate i disagi. Stiamo lavorando per voi.

#### PER LA SERIE: THE WIZARD...

Mega Tosta redazione di ZAP! sono ancora io: quel mago d'un Wizard, alias Stefano Serra (si si scrivete pure anche l'indirizzo, in

modo che quelle carogne là fuori possano divorarmi con le loro lettere assassine); dicevo che lo sono io che sono me (andatevi a rileggere la posta del numero di Marzo) e vi ho scritto soprattutto perché non sapevo cosa fare, chissà se ne uscirà magari qualcosa di interessante (aspetta e spera...). Per prima cosa volevo rispondere a quel bravo ragazzo di Andrea Ranati: forse il computer non si è accesa col pulsante del joystick perché questo era staccato; prova a controllare. Anche il mio faceva così: l'ho buttato dalla finestra e ne ho comperato uno nuovo, adesso funziona, prova. Per far andare i giochi devi ricordarti che se sono su cassetta o su disco 45 giri (prova a metterli il compact...). Se dici al computer di darti un gioco forse non te lo dà perché non sa com'è fatto: prova a rivolgerli a Softmail, questi dati tecnici noi li conosciamo: lo gioco solo con le cartucce di Ormea Race e Tooth Invaders che ho e Radar Rat Race e Jupiter Lander dei miei amici. (...) Il gioco 'solo per Amiga' non ti funziona probabilmente perché sei un Amiga, (un maschietto insomma, o sbaglio?) o prova a farlo caricare da tua madre (è salumiera pure lei? 7). E molto strano che un salumiere non sia riuscito a risolvere questi enigmi: forse dovrai provare da tuo zio formaggiato (a proposito Grazy, se mi senti, mandami un gruvierone!) (...). Ora voglio concludere dicendo che il vostro numero di marzo è veramente stupendo (non dilago perché che ci crediate o no, vi avevo scritto una lettera piena di ruffianate simili, ma l'ho persa). Let's go to hell together! Only with our computer! Serra Stefano (che ama una certa Milena) 'THE WIZARD' via Carpeggiani

## ... CI HAI ROTTOI!

Caro ZZAPI,  
ti scrive per la prima volta un 19enne, acconito lettore della vostra rivista, sin dal numero 13. Vorrei combattere alla "seria" lettera di The Wizard, e in particolare modo dove, a suo parere, descrive la Posta di ZZAPI. Secondo lui, questo eclettico spazio, dove ogni lettore può esprimere le proprie opinioni, dovrebbe ridursi a un angolino tipo CCC (tonto non far nomi) dove si può avere consigli più o meno utili, ma che però si riduce a un domandierisondino senza un minimo di sentimento. Anche la posta ultimamente si è andata deflazionando sempre in peggio (vedi numero 26 e seguenti) qualche sporadica missiva, aveva riscaldato l'ambiente, ma una massa esorbitante di lettere portate ha preso il sopravvento (esagerato, NDR), limitando il vero patenziale di questa rivista e in particolare modo, questo spazio, già tanto osannato a destra e a manca che, a mio giudizio, è uno dei punti di forza e, lo stesso ZZAPI, è al momento il più completo e aggiornato periodico di videogiochi in circolazione. Quindi, chiedo sentitamente a quei lettori che non sapendo cosa fare a casa, scrivono boiate alla vostra redazione, di uscire, prendere una boccata d'aria (Inquinato, NDR) andare in giro con qualche amico, basta che non tocchiate la penna. Perché libertà di pensiero e di parola sono sacre, ma quando non si riesce a trattenere l'istinto infantile di scrivere lettere piene solo di offese beh allora...! Io lascio a quei pochi che mi comprendono (sigh, sigh) di completare la frase. Perché gente scrivete (vero Risotto?) (...)  
Il Phantom ovvero Fantoni Piergiorgio via Tagliat-

Due lettere che si commentano da sole.

## I PIRATI, C'E' CHI LI AMA, C'E' CHI LI ODIS.

In redazione è un caos: fra telefonate e lettere non si capisce davvero più niente. ABBASSO I PIRATI, urfano a destra. W I PIRATI gridano a manca e, manco a farlo apposta, chi ci va di mezzo siamo noi.

Così abbiamo deciso di rispondere una volta per tutte (diciamo sempre così ma sono parole sprecate) a quanti ci scrivono e telefonano per conoscere la nostra opinione nei confronti della pirateria e a quanti ci accusano di essere noi stessi dei pirati. Mi riferisco a, Giannelli Alfredo, Effiore Ciccone, lo, Un Anonimo, il Pirata di Arcoreale, Cios, Vij, Luca, Matteo Blind, Lorenzo Ferretti e tutti gli altri che non scrivono il proprio nome (o pseudonimo) sulle lettere o non lo dicono per telefono.

Andiamo con ordine.

Chi scrive dicendo che possiede ben 1200 titoli di giochi piratati e si considera un pirata, sbaglia. I pirati sono coloro che proteggono i giochi per renderli facilmente duplicabili e li vendono a prezzi vari. C'è chi li vende al solo prezzo del dischetto e chi li commercializza spacciandoli per "originali" chiedendo ben 40000 lire. Quindi possedere giochi pirata non è un vero e proprio atto di pirateria, è solo un fatto di scelta che ha però la pecca di alimentare la pirateria. E un po' come quando si acquistano oggetti rubati: non significa essere ladri, è solo un fatto di scelta.

Detto questo, veniamo a quanti sostengono che più alto è il numero dei programmi piratati, più bassi saranno i prezzi che le software house faranno sugli originali. Niente di più sbagliato.

Il mercato ha le sue leggi e se per programmare e commercializzare un gioco una software house ha determinate spese, è anche vero che queste spese vanno ammortizzate. Ora potete immaginare che i programmi costano, e molto. Quindi se una software house vende meno pezzi originali di quelli che si è prefissata, è costretta o a chiudere o ad alzare i prezzi del programma. Bene, tendenzialmente si sceglie la seconda soluzione. Così, per la legge di mercato, più sono i giochi pirata commercializzati, più alti saranno i prezzi del software. Più alti saranno i prezzi del software e più alta sarà la quantità di persone che acquistano software piratato, e così via, in un circolo vizioso che all'apparenza non ha via d'uscita.

E allora? Come si fa? Semplice, basta acquistare i programmi originali e multare i negozianti che spacciano software piratato a prezzi esorbitanti (le lettere e le telefonate in redazione a questo proposito sono decine e decine).

E poi c'è chi addirittura sostiene che i pirati siamo noi, ma molto probabilmente si riferiscono ai pirati della strada.

In conclusione, nessuno vi arresta per il fatto di avere un gioco (o mille) piratato (ammesso che poi non li rivendate), ma non prendeteci per stupidi, e smettetela di chiamare in redazione chiedendoci i codici segreti di Zak McKracken o di Rocket Ranger continuando a sostenere che avete gli originali, sapete perfettamente che nelle confezioni ci sono le tavole con i codici. E se lo volete proprio sapere, siete stati fregati, perché i veri programmi piratati sono modificati in modo da evitare di chiedere codici o password (e questo lo sappiamo non perché sia-

mo pirati, bensì conosciamo TUTTO quello che accade nel mondo del software, legale o meno, dato che siamo pur sempre dei giornalisti, anche se in erba - provate a leggermi il numero di maggio di TGM, se non ci credete), e se invece le vostre copie le richiedano, significa che possedete semplicemente delle copie del gioco che resterà per sempre ingiocabile... poveri voi! E per finire, dico come dicono gli inglesi: "LA PIRATERIA NON È UN GIOCO, CHI COPIA SOFTWARE UCCIDE I PROGRAMMATORI". Pensateci anche voi.

## MEGA COMMENTONE FINALE

Allora, siamo arrivati al momento dei saluti anche sta volta. Mea tranquillo ma non troppo. Se trovate un attimo di tempo tra un compito di matematica e una partita alla tale, scriveteci. Magari una frase, una parola, una lettera. Ma scriveteci. Vogliamo sapere tutto di voi: come la pensate, cosa fate, quanto avete in banca. A parte gli scherzi, siamo felici di aprire e chiudere dibattiti costruttivi e non. Ci vediamo il mese prossimo e ricordatevi che siamo come i fazzoletti: APRÌ E CHIUDI. Ah, dimenticavo! Un saluto speciale va a un certo Poeta Mascherato di cui non pubblichiamo la poesia inviataci per mancanza di spazio. Non era male, provaci ancora, Sam. C'è poi arrivata una lettera di Alex Romanin, che ci assicura essere il cugino di Bitanti. La cosa si sta infazionando e quindi è meglio tagliar corto, prossimamente: il ritorno di Predator e altri "chili" di lettere. A presto!

M.B.F.

# RENEGADE II

## THE FINAL CHAPTER

**E**n già. Vi siete aperti la strada a cazzotti in Renegade, incavolendovi veramente sul serio con quei teppistelli asfaltati. In Target Renegade avete sudato sette camicie per malmenare quegli orribili grassoni ed i loro lacché, e vi è pia-

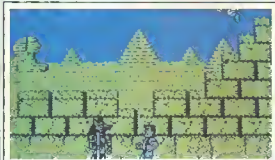
ciuto davvero. Che cose potrebbe spaventare un duro come voi? Beh, si tratta di una questione di tempo — basta poco per fregarvi. Un eroe esperto di arti marziali come voi non può tenersi lontano dai guai per troppo

tempo, ed infatti siete finiti in una distorsione spaziotemporale che vi ha fatto arrivare di colpo nell'età della pietra. E indovinate un po' chi è che ha combinato tutto 'sto pasticcio? Bravi, avete ragione — la solita gang;

quel che è peggio, è che tanto per cambiare hanno preso la vostra ragazza in ostaggio (Che originaloni... Ed).

Quanto è dove partita, frangendo da rozzi uomini delle caverne ermati di clava, Tyrannosauri Regie (che poi sarebbe il plurale latino dei vecchi tirannosauri) e dei loro simpaticissimi paranti (i quali vengono lasciati cadere da degli plarodattili) ed infine dei ragazzi terribilmente timidi che se ne escono dalle loro caverne giusto in tempo per tirarvi dai pietroni addosso. Ah — poi ci sono gli ostacoli naturali come i buchi (che sono sempre gli stessi in qualsiasi epoca) ed i fiumi di lava — toccarli significa morte istantanea.

Naturalmente, potete sempre difendervi con calci, pugni e schivate, e potete salta-



E' una gran vergine eugli altri due giochi della serie - quelli erano per quel tizi ultraviolenti che adorano salvare la propria ragazza fretturando nel frattempo un paio di ossa. Questo al evolvine già più al mio genere di gioco: contiene un sacco di elementi di plachieduro dei suoi predacassori ed egglunge un po' di umorismo. Questo non vuol dire che è facile - mi ci è voluto un secolo solo per finire il primo livello, dopo il quale le cose diventano veramente dure.

La grafica è fra le più belle che abbia mai visto sul Commodore, con tonnellate di personaggi carini e dei fondelli dettagliati, per non parlare delle belle animazioni. Il vecchio formato è tutto lì - pestate quelli che incontrate, sopravvivate agli assalti degli avversari alno e che lo scrolling non vi permette di procadere oltre, continuate a pastere altre gente e finite il livello - ma questo Renegade vi dà quel tipo di coinvolgimento che mancava negli altri due. Per quel che mi riguarda è il migliore della serie.





▲ Il nostro eroe in versione 'monocromatica': ma la definizione e l'animazione sono OK...

re alcuni ostacoli ed arrampicarvi su certi altri — ed avete persino quattro vite a disposizione (Ma va? Ed.). Pensate che sia facile, vero? Ragazzi, siate per avere una grossa sorpresa!

In ognuno dei quattro livelli avete una missione che coinvolge il pestaggio degli indigeni, ognuno dei quali ha il suo stile di lotta, che comunque è sempre carognesco al massimo.

D'accordo — avete pulito il primo livello — e adesso?

Non potete fermarvi perché finite subito in Egitto per combattere con i Morti Viventi (immagino che sia notte, allora, Ed.), poi nel medioevo dove cavalieri in armatura argentea e grossi dragli decidono che non siete il loro tipo, ed infine — beh, non vogliamo togliervi il piacere della scoperta... Meglio che non vi radiate per tre o quattro giorni, indossate la vostra T-shirt più lercia e vi muoviate.

Avete solo qualche milione di anni davanti a voi...

Potete pensare che con solo quattro livelli, Renegade III non vi terrà impegnati per molto tempo. Quando avete finito il primo livello, potrete ancora pensarci. Quando arrivate al terzo e continuate a venir messaggiati da quei cavalieri e quel dannato drago (anche se a me sembra più un molele elato!), conoscerete il significato delle parole "truetrezzone"! Il multiloop su cassette è come qualsiasi altro — un fastidio se non vi piacciono, o qualcosa di cui non vi preoccupate; l'importante è che non è peggio della media. Il resto del gioco è piuttosto impressionante — una colonna sonora brillante, personaggi "carini" (e fastidiosi!) ed una vasta gamma di mosse con cui potete scatenarvi. Se vi sono piaciuti gli altri due giochi della serie, date uno sguardo e questo — potrete rimanere sorpresi.

Renegade III sembra uno di quei coin op giapponesi pieni di personaggi "tondi" che si vedono sempre più spesso nelle nostre sale giochi: sia il protagonista che i suoi avversari sono tenerissimi nelle loro grafiche da pupazzi di peluche, ma quando si mettono in azione scoppia la guerra! Anche se i cavernicoli sembrano essere usciti da quell'orrendo cartone animato intitolato "Whacky Race" (sì, quello sempre uguale che un sacco di televisori privati si ostinano a replicare da sei o settecento anni a questa parte!) e sono buffissimi con i loro corpi a pera composti da un'unica massa di pelo da cui spuntano solo il naso ed i piedi, la loro cievate fanno un male cane, e così i mostri dei dinosauri grassottelli che li accompagna. Con dei nemici simili, dispiace un po' vedere che il "rinneato" protagonista del gioco abbia perso parecchio in violenza rispetto alle sue precedenti apperizioni, ma anche lui non scherza con i suoi agensoni, e con un po' di abilità è sempre possibile tirarlo fuori dal guai, anche nelle situazioni più caotiche. Le musiche sono di ottima qualità, e si possono paragonare a quelle di Bionic Commando, anche se molto meno varie: nel complesso Renegade III è un gran bel picchiaduro che vi consolerà delle delusioni di Double Dragon, e che vi consiglierà di prendere in considerazione la prossima volta che andrete dal vostro softwarello di fiducia.

Conoscendo le passate vicissitudini, i possessori dello Spectrum avranno poco da preoccuparsi per la loro versione, grazie ad un'unica alta risoluzione ed all'ottima definizione della grafica, sebbene in gran parte monocromatica. Sul 128 l'atmosfera dei diversi periodi storici viene resa perfettamente da una serie di ottime colonne sonore (quelle del periodo dell'Antico Egitto, poi, è un vero capolavoro). Questa versione è persino molto più giocabile di quelle per il C64. Certo, non vedo la grande esaltazione per lo schema di gioco che invoca le caratteristiche. I commenti dei nostri colleghi Inglesi per la versione C64: Renegade III è semplicemente un buon acquisto per tutti gli appassionati della serie, e un gioco su cui tutti gli altri potrebbero anche fare un pensierino. Carino, insomma.

Globale Spectrum: 84%







**ENERGY**  
SCORE 0000300

▲ Antico Egitto, preistoria e Medio



**ENERGY**  
SCORE 0001000

Sembrerebbe che questa nuova avventura del nostro rinnegato preferito sia la migliore del gruppo: secondo me NO! Renegade delle immagini di qualche tempo fa non mi aveva entusiasmato più di tanto (in verità lo odiavo!) e Targat Renegade offriva buona grafica in cambio di uno schema di gioco alquanto limitato e privo di una qualsiasi attrattiva: il tipico gioco che continui a giocare solo per vedere come è più avanti... Tanto per non andare contro il pronostico, questo Renegade III si è rivelato un gioco dall'impatto grafico notevole e con una buona colonna sonora ma, come era prevedibile, è rimasto un gioco dall'azione monotona e scontata, con soli 4 livelli e quindi con una difficoltà spesso esagerata. Sinceramente non lo raccomanderei a nessuno (mesochisti inclusi), principalmente perché non offre niente di nuovo e va facilmente a noia. Non tatevi abbindolare da una buona grafica, gli spriti anche se ottimamente definiti sono in numero limitato e (e mio parere) sono più adatti ad un gioco comico piuttosto che ad uno serio quale dovrebbe essere questo. Se il prezzo di pagare per una buona grafica è una giocabilità tanto limitata e quindi un gioco "moicco" come questo, preferisco di gran lunga giochi con le grafiche come quelle di Barbarian della Palace. Aspettatevi un articolo sulle tecniche di realizzazione degli spriti detti "in stile risoluzione" ed alle sue conseguenze da un momento all'altro... (AJ)



Se per RENEGADE III vi aspettavate il solito Renegade alto e muscoloso, vi siete sbagliati: in questo Capitolo Finale il nostro eroe è evidentemente stato investito da un autobus, dato che al presenta come un cugino di Dotto, Eolo, Mammolo, Pisolo e compagne bella. Era un bel pezzo che aspettavo un beat'em-up con l'entusiasmo sul lato stupido per adremmettizzare a RENEGADE III cade proprio e fagiolo. Il primo quadro è tratto direttamente dal Filintellone (o quel) e vi sono nemici tanto assurdi quanto tori: il cavernicolo nano con la sua maxi-cleve (che potrete raccogliere) e il dinosauro che vi morde le teste, senza contare che dalle caverne spesso escono degli eterei tizi che lasciano cadere enormi macigni. Una cosa però che non mi piace sono le mosse: un paio sono inutili e le rimanenti sono troppo poco efficaci — spesso rimarrate fra due dinosauri che cercano di papperai i vostri pidocchi e rimarrete incastrati. In definitiva non è un eculeto essenziale, ma merita un'occhiata.

#### PRESENTAZIONE 68%

Un ottimo layout, istruzioni decise e il multiload. Grande maneggevolezza dei comandi.

#### GRAFICA 93%

Sprite da cartone animato ben definiti e fondi notevoli, oltre ad una animazione grandiosa.

Generalmente ben rifinita.

#### SONORO 88%

Una scelta fra effetti piuttosto mediocri o una colonna sonora mitica.

#### APPETIBILITÀ 85%

E' facile procedere un po' nel gioco, e l'azione "carina" scateni il boozah.

#### LONGEVITÀ 89%

Ci sono solo quattro livelli, ma la difficoltà e la varietà vi faranno giocare per un pezzo.

#### GALEALE 90%

Un altro beat'em up di prima categoria della Ocean, che vi strapperà anche un paio di risate.

# OAAH FUSION

GREMLIN, C64

**Y**eeeah! Sei un duro, sei il più duro, sei ancora più duro, sei più duro del duro e sai... Ok, ok, la pianto. Dove ero rimasto? Ah, sì, sei talmente duro che la notte non hai nemmeno bi-

del pianeta. È un test quasi impossibile, con prove scritte e orali di latino e matematica, relazioni e... Cosa? Non è così? Beh, in effetti così è troppo difficile. Hmmm. Che ne dite di una prova di bla-



sogno dell'orsecchiotto e nella vasca non vuoi la pappera di gomma — quindi hai deciso di affrontare il test per diventare un membro del corpo di difesa

steggio di alieni? Va già meglio. Scherzi a parte il gioco è diviso in tre sezioni: nella prima si deve attraversare un pae-



Per la serie "le idee originali", ecco a voi (tah dah!) uno shoot'em-up a scorrimento orizzontale! WOW! Come posso trattenermi? Lasciando stare il sarcasmo, la Gremlin esce

con un prodotto non originale ma elegantemente presentato. Il grosso MA (hem...) di tutta la struttura è però la difficoltà: infatti nelle sotto fasi è prettamente impossibile distruggere gli alieni e evitare quelle specie di Piralli spaziali che se ne va tranquillamente su e giù sputando navi nemiche. Se non sbaglio, PC nel suo commento ha scritto "non vi parlo poi delle terza fase" (o qualcosa di simile), giusto? Solo che l'ha scritto perché la (quasi) tremenda difficoltà gli ha impedito di vederla (e così lo) e non perché sia brutta! Se nonostante questo lo comprate lo stesso, lo vi ho avvertito.

saggio a scorrimento orizzontale a piedi. In questa fase abbiamo la possibilità di accedere a un'altra sotto-fase che vi spiegherò dopo e di collezionare armamenti extra. Infatti facendo saltare per aria i sudici alieni spesso appaiono degli "alfan" (PC direbbe "capsule di energia convertibili in armamenti supplementari") balzanti che una volta raccolti possono asservirvi in qualcosa di più sugoso, ad esempio un "coxo" vi dà la capacità di saltare più in alto, due o più danno delikatesen quali doppio missile, "tizi" (chiamatami "mister precisione") che vi ruotano attorno a voi fanno venire il mal di mare, missili ver-

ticali scudo ed energia. Ogni tanto sul percorso trovate della specie di maxi bidoni della spazzatura con una freccia: se ci entrate (ci dovete per forza entrare, tanto) vi ritroverete nello spazio a bordo di una navicella impegnata a evitare un maxi palazzo e qualche tonnellata di alieni. Se riuscirete e sopravvivete (!?) verrete trasportati di nuovo nella sezione a piedi: a questo punto trovate un altro bidone e infiltratevi. Se sopravviverete di nuovo affronterete la terza e ultima fase, a bordo dell'astronave a spasso per una zona a scorrimento orizzontale con tanto di alieni. Se infine avrete tanta fortuna con la C maiuscola e sopravvivete, ricomincerete tutto da capo con più difficoltà.

## PRESENTAZIONE 60%

Multiload pallosetto e opzioni pausa-equit

## GRAFICA 67%

Buoni sprite, decente animazione a bei fondali.

## SONORO 63%

Niente di nuovo sul fronte del SID.

## APPETIBILITÀ 61%

La spinta c'è...

## LONGEVITÀ 59%

... ma la difficoltà fiacca il tutto.

## GLOBALE 60%

UN gioco innovativo e originale che non ha pari (ah, ah, ah).

## HOTSHOT

we ♥ GOAL!

GOAL THE GOAL!

GREMLIN, C64

**L'**Inghilterra (intesa come squadra di calcio) non ha passato dai momenti troppo buoni ultimamente, no? Uno dei colpevoli

dai decadimento della qualità del loro calcio è un tal signor Linaker, così non sembra essere una mossa molto avveduta quella della Gremlin di pubblicizzare il personaggio come "il miglior centravanti dell'Inghilterra". Comunque... andiamo avanti con la recen-



**OK, OK lo ammetto: io sono eteto il franco tiratore che non ha pensato tanto bene di Microprose Soccer quanto il resto del mondo. L'ho semplicemente trovato un po' stupido, ecco tutto. Detto questo, era un accettabile pezzo di programma, ed era ovvio che otteneva degli imitatori. Ecco il punto in cui arriva Hotshot. Sino ad ora non abbiamo pensato molto bene dei giochi di Linaker delle Gremlin, a così mi sono sorpreso di me stesso quando mi sono accorto che mi stavo divertendo a giocare. Non è il miglior gioco che abbia mai visto e non compete neanche alle lontane con Microprose Soccer, ma è passabile anche se un po' lento. C'è una bella lista di opzioni che sono sempre importanti in un gioco di calcio, anche se alcune di esse sono un po' strane: chi ha mai voluto un campo blu? Non il miglior gioco di calcio, ma uno divertente.**

sione. Gary Lineker's hot Shot è il solito mediocre ed onesto giochino di calcio. Giocato con una visuale aerea, molto simile a Microprose Soccer, vi vede calciare, dribblare e massacrare la vostra squadra su nella graduatoria della Lega, nella speranza di raggiungere il massimo dei posti. Ci sono le solite opzioni calcistiche: rovesciate, rimesse, colpi di testa e persino la più odiata presenza: l'arbitro. Sì, c'è anche lui, pronto ad espellervi se fate un fallo su qualcuno.

Dopo il caricamento venite salutati da un enorme menu di opzioni, che vi permette di alterare l'aspetto estetico della partita: potete scegliere i colori delle magliette dei giocatori, lo stile del campo (in erba o sintetico), la lunghezza dei tempi ed il livello in cui volete cominciare a giocare.

### MOSSE DISPONIBILI

**CALCI** — comprendono tiri corti e tiri alti. Selezionate la potenza di tiro dalla barra relativa.

**DRIBBLING** — basta premere tuocco e il gioco è fatto.

**RIMBALZO** — può essere automatico o controllato dal giocatore. Si può anche applicare ai pali.

**DIREZIONE** — quella verso cui è rivolto il giocatore. **RILANCI, CALCI D'ANGOLO E CALCI DI RIGORE** — selezionate la direzione e tirate.

**AMMONIZIONI, TIRI LIBERI, PUNIZIONI** — se un giocatore riceve diverse ammonizioni, può essere multato o persino squalificato.



Aaaargh! I giochi di calcio stanno raggiungendo gli shoot'em up in termini di

quantità! Anche se questo prodotto della Gremlin non è esattamente quello che definirei un classico, certamente non è il peggior di essi. Le grafiche è piuttosto sull'edilizio ed il fondale scuro, ma i giocatori sono definiti decantamente e corrono in maniera abbastanza realistica. Ci sono un sacco di opzioni, e trovate tutte le mosse che vi aspettereste in un simulatore di calcio - e me è piaciute particolarmente quella del calcio negli etnici, che vi fa espellere istantaneamente. Divertente! Quello che abbiamo qui è un gioco piuttosto semplificato, e questo è tutto. Anche se non ricade nelle stesse categorie di Hemlyn Hughes' o Microprose Soccer, Hotshot è un prodotto adeguato - ed è molto più caldo delle cose reali.



**GLI ALTRI GIOCHI DEL VECCHIO GAZZA(\*)**  
 Gary Lineker's Footballer Of The Year — il  
 gioco da tavolo  
 Gary Lineker's Super Soccer — baccò un  
 74%  
 Gary Lineker's Super Skille — qui andò un  
 po' peggio, 59%

(\*) Gazzetta Linna è l'equivalente "slang" di Gary Lineker, almeno per i redattori inglesi di Zzap!



Per un momento ho avuto le certezze che, dopo l'uscita di Emlyn Hughes International Soccer e di MicroProse Soccer, le software-house smetterebbero di pubblicare simulazioni calcistiche. Invece, dopo ciò che è avvenuto il mese scorso con 4 Soccer Simulator della Code Masters e questo mese con Gary Lineker's Hot Shot della Gremlin, mi sono reso conto che le software-house non impareranno veramente mai! Non è bastato che nel giro di due mesi siano usciti i due migliori giochi di calcio di tutti i tempi e che il mercato sia ormai saturo di giochi di questo tipo per impedire l'uscita di questo nuovo gioco di calcio, oltretutto che non riesce ad offrire niente di speciale. Le viste "a volo di uccello" non è certamente innovativa, le mosse disponibili sono sempre le stesse e le possibilità di cambiare il tipo di campo non mi sembra una delle opzioni più esaltanti di questo mondo. Ecco perchè non riesco a trovare un buon motivo per convincervi ad acquistare questo gioco. SOPRATTUTTO se siete dei peliti del calcio e soprattutto se possedete già i due giochi di cui sopra, nel caso contrario... procuratevi!! Se poi non sopportate Gary Lineker in genere o non avete nessuno con cui giocare in coppia, arrivate voi alle dovute conclusioni.



**PRESENTAZIONE 75%**  
 Un sacco di opzioni ed aspetto generale piacevole.  
**GRAFICA 54%**  
 Scrolling paralitico ed aspetto semplicistico, ma giocatori ben realizzati.  
**SONORO 37%**  
 Musiche troppo semplici.  
**APPETIBILITÀ 70%**  
 Grandioso se vi piace il calcio.  
**LONGEVITÀ 52%**  
 L'interesse svanisce una volta che avete raggiunto la vetta.  
**GLOBALE 53%**  
 Un Microprose Soccer dei poveri, ma non tanto brutto.

## CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo **Commodore 64** o al tuo **AMIGA** !

**Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000**

- **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo
- **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO**.

**Alcuni prezzi dal nostro listino:**

- ✓ Commodore **Commodore 64** Lire **290.000**
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
- ✓ **AMIGA** 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

\* I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.



**Drive CIRCE per AMIGA .....Lire 229.000**

- **UltraCOMPATTO** • Mobile in **METALLO**
- Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms
- **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 58)

**PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:**  
 CIRCE Electronics s.r.l.  
 V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO  
 Tel. 02/6427410

Cedici specializzati in tutta Italia a mezzo parco postale assicurato, con pagamento controsegno al postino • Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione: **CIRCE Electronics s.r.l.** - via Primo Maggio, 26 Zona Industriale - 37012 BUSSOLENIGO (VR) • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410 • Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.500 in francobolli

# LAST DUEL

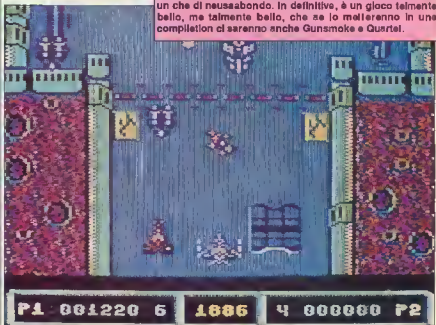
CAPCOM/US GOLD - C64/Spectrum/Amstrad

**V**i ricordate di LED Storm, recensito qualche numero fa? Ebbene, viste le ottime routine sviluppate per quel gioco, che tuttavia risultava un po' limitato, alla Capcom pensarono bene di scrivere un programma molto simile a LED Storm, che però sviluppasse ulteriormente il concetto di base. Il risultato fu un coin op intitolato Last Duel, in cui due giocatori correvano lungo scene metalliche a bordo di due veicoli differenti: una veloce "auto-moto" capace di balzi prodigiosi ed un cacciabombardiere armato di bombe laser.

I livelli a scrolling verticale si alternano fra terrestri (in cui i due giocatori hanno particolari nemici da colpire ed altri che non possono essere intercettati a seconda della loro posizione) e spaziali, in cui lo strano veicolo terrestre si trasforma in jet per affiancare quello del secondo giocatore in una missione altamente distruttiva.

La versione per home computer a cura della Capcom

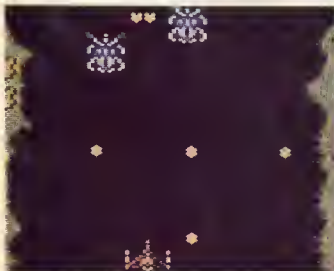
mantiene incredibilmente tutte le caratteristiche del coin op, compresi i baratri che interrompono la strada, sfavorendo notevolmente il giocatore



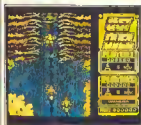
No, no, così non va! E' mai possibile che le software house puntino più sulla quantità che sulla qualità? De un mediocre spere a tuggi de sele la GOI è riuscita a trarre un aborto di glitchino de SEUCK corradelo de uno scroll neuseebondo e de un multiloed pressochè inutile. Ci fossero almeno dei armi extra decanti! E invece no, ci ritroviamo e scegliere sa sparare uno, due o tre saterischi in stile programmi BASIC. Che dirà poi della grafica? Beh, i fondelli sono simplici, ma gli apriti sono quanto di più disgustoso possa esistere. Altra cosa bella è che le "macchinina" quando salte viene semplicemente "ingredita" (come dice AJ "è tutta spixalleia") e non ridisegnata come in LED Storm; nonostante tutto il capolavoro finisce è lì sonoro, che piagnucolo in puro stile Spectrum infondendo il tutto un che di neuseabondo. In definitiva, è un gioco talmente bello, ma talmente bello, che se lo metteranno in una compilation ci saranno anche Gunsmoke e Quartel.



Ricorderete che di LED Storm avevo detto tutto il bene possibile della realizzazione tecnica, ma che complessivamente il gioco non mi era piaciuto a causa della sua semplicità. Last Duel fortunatamente ha migliorato oltre lo sperabile lo schema di gioco di LED Storm, ed ha trasformato dalle ottime routine in un ottimo gioco. Oltre alla corsa sveltissimi di LED, qui abbiamo un sacco di cattivi da bastare, mostri di fine livello, due veicoli differenti e persino livelli organici: quasi un paradiso! L'idea di usare due diversi mezzi raddoppia praticamente il gioco, che a seconda del veicolo utilizzato ve affrontate in due maniere completamente differenti. L'accompagnamento musicale è di buona qualità (e c'è persino un remix di Thunderblede) e la giocabilità è istantanea: se escludiamo le pause provocate dal multiloed ci troviamo di fronte ad uno di quei giochi frenetici che vi prendono immediatamente e che continuerete a giocare anche a che non avrete completato l'ultimo livello.







costretto a terra.

Lungo i numerosi e dettagliatissimi livelli incontriamo dozzine di diversi nemici: si va da veicoli kamikaze che tentano di scontrarsi con i nostri mezzi a postazioni di fuoco, da portelli metallici che si aprono improvvisamente sotto le ruote del veicolo terrestre a condotti organici dai quali fuor-

scono mostro biomeccanico, ma naturalmente abbiamo degli assi nella manica: stiamo parlando degli onnipresenti pod, che forniscono fuoco doppio o triplo ad ogni veicolo.

Alla fine dell'ultimo livello dovremo trovare la principessa Sheeta, che è stata rapita dalla "tribù dorata di Bacula", secondo quanto dicono le istruzioni: il problema però permane. Chi dei due



Dopo aver visto le penose versioni a 16-bit di questo gioco, la versione originale di Bar è, soprattutto, la scritta Tiertex sulle confezioni, mi ero già rassegnato all'idea che questo Last Duel per C64 fosse un'altra delle solite mega-schizze (tipico da una software-house come la

Tiertex). E invece no! È molto meglio di quello che ci si possa aspettare, i vantaggi del multiloop al sono manifestati in pieno, se si trascorrono gli spriti dilettevoli e l'enimistica carenza di definizione. Lo scrolling sia verticale che orizzontale è solitamente buono e non risente del numero di spriti presenti sullo schermo e i mostri di fine livello sono molto simili agli originali se non fosse per la loro grandezza (pardon, piccolezza!). Ma sicuramente la cosa migliore che questo Last Duel riesce ad offrire (anche ai conoscitori dell'originale di Bar) è la varietà dell'azione dovuta al continuo alternare di fasi "terrestri" e "spaziali". Ed è proprio sotto questo aspetto che (strano ma vero!) la Tiertex è riuscita a fare un buon lavoro. Avendo la versione su disco, le pause di caricamento sono ridotte al minimo grazie al veloce disk-turbo ed entrambi i tipi di gioco (quello aereo e quello terrestre) sono estremamente piacevoli da giocare e mai frustranti. Inoltre, l'ottima scelta di fornire i giocatori di ben 8 vite ciascuno (comunque non sufficienti) e finire il gioco alla prima partita) contribuisce alle buone giocabilità e rende questo prodotto (non mi sembra ancora vero di parlare della Tiertex) un buon acquisto sia per gli assidui frequentatori di sala giochi, sia per tutti gli altri: non deluderà nessuno a parte chi, dopo aver criticato violentemente LED Storm, si aspettava grandi cose da questo gioco (chi ha orecchie per sentire...).

Nella foto grande di questa pagina la versione Spectrum, in quella piccola la versione Amstrad



#### AMSTRAD/SPECTRUM

La versione Amstrad è caratterizzata da un pannello giallo iterizzato e erenzione sulle dischi e da spriti con contorni grossi e colori accesi. Lo scrolling penoso fa il resto. Gli effetti sonori sono degni di uno ZX81 e i controlli danno la spinta finale a chi ancora non aveva deciso di rinunciare a giocare. Al contrario, sullo Spectrum i veicoli sono disegnati in modo chiaro, anche se a causa dell'abbondanza di particolari nel fondello le cose si fanno piuttosto confuse — soprattutto nel gioco in coppia. Lo scrolling non è del più fluido ma migliora quando si regge lunge una maggiore velocità, permettendo così di sfuggire ai minacciosi veicoli che vi si attaccano alle calcagna.

**Globale Amstrad: 55%**  
**Globale Spectrum: 63%**

sono velocissime creature vermiformi che avvolgono il jet. Alla fine di ogni livello dovremo affrontare un gigante

giocatori avrà l'onore di invitare a casa la principessa?

fattore di

**59%**

conversione

#### PRESENTAZIONE 62%

Abbastanza curata per un prodotto giocabile che praticamente offre due videogame al prezzo di uno. Multiloop ben realizzato su disco.

#### GRAFICA 66%

Leggermente meno definita di quella di LED Storm ma riscattata dalla varietà.

#### SONORO 70%

Musica discretamente curata ed effetti nelle media. Nella schermata introduttiva c'è un buon remix di Thunderblade.

#### APPETIBILITÀ 69%

Chi rinunciarebbe all'opportunità di un buon blastaggio?

#### LONGEVITÀ 70%

Una volta che avete imparato a giocare con il primo veicolo, provate con il secondo e troverete un gioco nuovo.

#### GLOBALE 83%

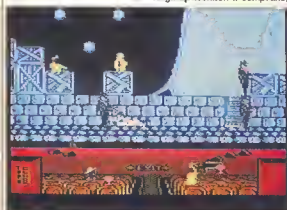
Niente di eccezionale, ma si lascia giocare nella sua "blastosità".

# TEST Chicago 30s

US GOLD, C64/Spectrum/Amstrad

**C**l'avreste mai indovinato? Siete a Chicago e sono gli anni '30. La vita prosegue come al solito: mitragliatori in custodia da violino, bari, il proibizionismo, il raggismo - la solita roba.

Nel frattempo, Al Capone ha fatto il cattivo bambino. Il governo ha proibito l'alcool, e cosa succede? Apre una catena di night club e vende alcoolici al mercato nero per una cifra ridicola. Naturalmente gli spacciatori li comprano,



▲ Qui sopra la versione C64, e nella foto piccola quella per Amstrad



Mi piacciono un sacco le storie alla Elliot Ness, così ho fatto dei salti di gioia

quando la scatola di Chicago '30s è arrivata in ufficio. Quando l'ho caricato, comunque, ho cominciato a sperare che la avessero spedita al posto sbagliato. La struttura del gioco assomiglia un sacco a Robocop, ma qui è dove terminano i peregrini. L'intera procedura è incredibilmente difficile sin dall'inizio - principalmente perché i proiettili che vi ammazzano appaiono improvvisamente dal nulla. Sarà meglio aspettare che convertono ufficialmente degli Intoccabili per avere un buon gioco di gangster sul 64.

a Capone diventa un uomo ricco.

Il vostro ruolo è di un abile poliziotto in borghese (avete presente quelli con i capelli neri, gli impermeabili e la sigaretta?). Sulla base di informazioni che avete raccolto nel giro di lunghi mesi, avete evitato ogni possibile pericolo e siete finalmente riusciti ad infiltrarvi nel giro di zio Al.

Ed ora che ci siete, cosa fate? Piuttosto ovvio — dovete solo distribuire un po' di giustizia nell'unico modo che questi brutti ceffi riescono a capire (Mi piace Ed.). In altre parole dovete affidarvi al vostro fascino, gentilezza e buone maniere - ed un mitragliatore carico.

Si tratta soprattutto di fare delle gran passeggiate. D'altra parte, visto che siete fra i migliori poliziotti della città avete anche accesso ad una magnifica auto senza targa, ma solo per brevi periodi di tempo (le magnifiche auto senza targa tendono ad attirare un sacco di attenzione, sapete.).



Non sono molto sicuro dell'embellimento, ma il programma deve essere le cose vecchie di 50 anni! Sprite e farfalle con circe tre quadri di animazione, effetti sonori totalmente irreali ed un orrendo ragtime che continue impunemente e ripeterà è quasi tutto quel che viene offerto del gioco. Questo, unito alla struttura che è comune a quasi tutto il resto dei giochi di speratorie, rende Chicago '30s un titolo e cul prepararsi volentieri un bel paio di scarpe di cemento. Credetemi.



## SPECTRUM/AMSTRAD

Il fluido scrolling perillatice le sempre una buona impressione sullo Spectrum, sebbene lo schermo parzialmente monocromatico rende spesso indistinguibili le pellicole e le trappole. Allo stesso modo i deboli effetti sonori non sono di grande aiuto. Il colore sull'Amstrad è abbondante e, fortunatamente, la mancanza di fluidità dello scrolling orizzontale che spesso rovina le versioni Amstrad di molti videogames qui è nota di meno una volta che si è entrati nel vivo del gioco. Come sullo Spectrum, la carenza dei fotogrammi di animazione per gli sprite dà spesso l'impressione che i gangster scivolino strememente sullo schermo. Come il precedente Mad Mix delle Topoefit, Chicago 30s è un gioco dalle strutture sorprendentemente benesse basale su idee ormai sorpassate. Sono cose che abbiamo già visto in passato e fin troppo spesso, e questo nuovo prodotto non aggiunge niente di particolarmente innovativo alla sua categoria.

Globale Amstrad: 39% - Globale Spectrum: 42%

Ci sono un sacco di ingiustizie che vengono commesse laggiù, ragazzi. Potete riportare la pace ad una città soffocata dal crimine? Potete rendere le strade dei posti più puliti e sicuri in cui i bambini possano giocare? Sarete ancora vivi alla fine della giornata per farvi dare il bacino della buonanotte dalla mamma?



## PRESENTAZIONE 65%

Con un'atmosfera da film, col pubblico in fondo allo schermo ed un ormino che suona il piano.

## GRAFICA 42%

Sprite troppo semplici con animazioni ridotte. Scenari blandi e ripetitivi.

## SONORO 39%

Una scadente ragtime e semplici effetti sonori.

## APPETIBILITÀ 49%

Eccessivamente difficile sin dal principio.

## LONGEVITÀ 39%

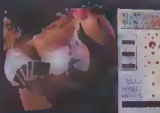
Struttura di gioco estremamente ridotta e livello di difficoltà esagerato eliminano subito ogni interesse.

## GLOBALE 42%

Un pessimo gioco di gangster.

# the 16-bit GAMES machine

I Giochi  
"Proibiti"!



■ Immagini Mozzafiato

A giorni  
in edicola!

Recensioni  
Esplosive...  
su TGM di Maggio

La fine della pirateria?

Exclusive!

I Mondi  
Tridimensionali  
a 16 Bit

# HUMAN KILLING MACHINE

US GOLD, C64/Spectrum/Amstrad

**S**acando la morale odierna, sembra che sempre più persone stiano vivendo secondo il concetto di "uccidi o sarai ucciso". Altre persone portano il concetto alle estreme conseguenze, gettandosi nel pericolo tanto per dimostrare che

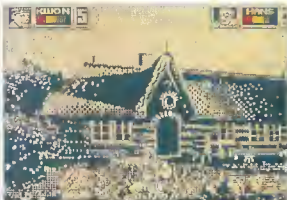
sono veramente molto più duri e più stupidi di tutti gli altri. Kwon è una di queste persone. Convinto della necessità di dimostrare le potenze della sua patria, decide di viaggiare per tutto il mondo combattendo con ogni sorta di avversari. La prima tappa è la Russia con la sua maestosa Mosca... per pestare a sangue prima una guardia del Cremlino e poi il suo fedele cane da guar-



Chissà mai che cosa mi ricorda questo gioco. Hmm... forse Bubble Bobble? No, bah, scherzavo. Chieramente derivato da Street Fighter (che scienzia) questo HKM mi lascia perplesso. Le migliori rispetto alla versione Tiertax di SF ci sono, ma si poteva fare qualcosa di più. Gli sprite in alta risoluzione sono abbastanza indistinti, i fondali sono bruttini e la musiccheta (se così si può chiamare) si ripete ogni quindici secondi (e anche meno). Certo l'azione è veloce ma presenta lo stesso problema degli altri beat'em up di questo genere: quasi sempre basta una mossa ripetuta e vincere l'incontro. Per tutti gli avversari (tranne il cane e Mosca) basta infatti il calcio violento e un po' di pazienza. Cosa strana inoltre è che spesso i nemici bastano due colpi per atterrarli (e carti ne basta uno). Dico io: che cosa gli costava metterci un po' più impegno? Evitate.



▲ La versione C64, sopra, e quella Spectrum, sotto



dia (Quest'anno il premio Kissinger per la diplomazia va a...).

Dopo questi piccoli incontri sottozero ci si sposta ad Amsterdam per un po' di

AAAAARRRRGGG! LO SO! LO SO! Ma la reputazione di Kwon è arrivata sin qui ed un paio di... ehm... "signorine simpatiche" cercano di fargli passare tutte le smanie di dominazione globale. Il prossimo paese è la Spagna, con la festiva Barcellona dove Kwon decide che il torero Miguel non sta facen-

Nella foto grande a sinistra la versione Amstrad



Di solito questo genere di giochi mi esalta — in effetti IK+ è uno dei miei giochi

preferiti in assoluto — ma Human Killing Machine non genera il minimo interesse. La similitudine con Street Fighter è evidente — tranne una cosa: HKM è paggio perché allo stesso prezzo vi danno un solo gioco invece che due. La grafica è animata male, il sonoro è fastidioso, il multiload una gran menata e la giocabilità inesistente. In realtà, manca di tutto quello che dovrebbe avere un qualsiasi gioco.

do il migliore dei lavon con il suo amico cornuto, così salta nell'arena, pesta Miguel ed infine pesse e tritare ben bene anche il loro in questione. E' evidente che dopo avere abbattuto un foro ci si può sentire un tantino forti. Niente può più fermare Kwon... o no?

#### SPECTRUM/AMSTRAD

Niente di veramente nuovo rispetto a Street Fighter, trenne che per le grafiche e l'animazione degli enormi spriti. Sullo Spectrum gli scanner monocromatici hanno una buona definizione, idem per i mescolati personaggi che danno pieno credito al programmatore della Tiertex sul fronte delle grafiche e dell'animazione. La visualizzazione dei colpi in forme di fumetti non eluta molto il sonoro (e meno di non pronunciarsi quando appaiono), né ci troviamo di fronte ad un capolavoro di varletà — ma, in fondo in fondo, HKM ci lascia giocare... La versione Amstrad è caratterizzata da un più preciso schema di difficoltà attraverso i vari livelli, il che migliora la giocabilità — se non fosse per il cattivo gusto dimostrato nelle scelte dei colori (che quelle scritte 'Zzap!' ebbe e che fere con questo?!) HKM per Amstrad avrebbe superato la qualità delle versioni Spectrum.

Globale Spectrum: 70%  
Globale Amstrad: 63%

#### PRESENTAZIONE 43%

Orrenda.

#### GRAFICA 36%

Dagli spriti microscopici che tremolano davanti e fondali appena accettabili.

#### SONORO 24%

Le musiche petetiche diventano presto un vero tormento.

#### APPETIBILITÀ 49%

Ridicolamente facile.

#### LONGEVITÀ 15%

Un imbranato cronico lo può finire alla prima partita.

#### GLOBALE 31%

Un beat'em up che non sembra niente di speciale a che...

# ROCK STAR ATE MY HAMSTER

## CODE MASTERS, Spectrum

**R**ock Star è uno dei giochi più divertenti che mi sia mai capitato di giocare sullo Spectrum: è tutto un programma, con la Stampa che spettegola e voi che cercate di portare al successo un gruppetto di artisti sconosciuti.

Lo scopo è in effetti quello di diventare disgustosamente ricchi e famosi (avrebbero dovuto chiamarlo 'Darling Simu-

nager e del suo assistente Clive).

Si inizia con lo scegliere da una a quattro rock star (stelle del rock, se qualcuno non l'avesse capito) da guidare verso la notorietà, spulciando fra una serie di facce sconosciute e poco rassicuranti. Fatto ciò dovete decidere che nome dare al vostro gruppo (nel caso avrete scelto due o più artisti), e via verso il mondo

blicità. La tecnica migliore è quella di fare quanta più pratica possibile, cercando di apparire il più spesso possibile sui mezzi di informazione e il denaro (insieme alle richieste degli sponsor e dalla casa discografica) dovrebbe affluire abbondantemente. Durante le incisioni di dischi sceglierete i titoli delle canzoni man mano che vengono registrate a l'opportunità di pubblicare un album o un 45 giri — insieme a questi ultimi potrete anche decidere di realizzare del video.

Avete l'abilità per acquisire contratti lucrosi con gli sponsor e farvi assegnare uno o due dischi d'oro o di platino (o perlomeno un Telegatto)? Con Rock Star i talenti scout in erba avranno una buona occasione per scoprirlo.



lator', dunque...), nel mondo vischioso e scintillante dello spettacolo. Grazie a Rock Star potrete sperimentare le gioie e i dolori di Cecil il ma-

dello spettacolo.

Il vostro scopo definitivo è raggiungere i primi posti nelle classifiche. Si parte con cinquantamila sterline in cassa, e con tre possibili scelte: far petica, suonare nei locali o procurarsi la necessaria pub-

#### PRESENTAZIONE 90%

Una confezione simpaticissima, con tanto di caricature/stickers a spilla umoristica, sistema di caricamento intelligente ed ottima presentazione su schermo. Cos'altro volete?

#### GRAFICA 85%

Sebbene il colour clash non manchi, l'aspetto grafico generale è ottimo. Le caricature, poi, sono davvero fedeli.

#### SONORO 96%

Incredibile: i Darling Bros sono riusciti a spremere per bene anche il modesto 280 dello Spectrum 48K e tirarne fuori dei pezzi rock con tanto di percuSSIONI!

#### APPETIBILITÀ 80%

E' un gioco 'full price', ma con tutta la sua simpatia non potete farvi mancare nella vostra collezione.

#### LONGEVITÀ 89%

Prima di diventare notori e famosi, dovete sudare sette camicie!

#### GLOBALE 89%

Che dire? I fratelli della Code Masters ci hanno lasciato di stuco... se solo gli altri loro giochi fossero a questo livello!



La prima cosa piacevole è stata quella di scoprire che questo titolo non era condito con attributi come 'emulator', 'plue', 'professionel' o 'advanced', nonostante si trattasse di un 'full-price'. I fratelli della Code Masters hanno fatto un buon lavoro, stavolta: le caricature delle rock-star più famose sono state davvero ben realizzate, e l'uso dei colori da uno schermo all'altro è intelligente, anche se ripetitivo dopo qualche ora di gioco. Durante il gioco troverete anche qualche buon tentativo di imitare delle famose canzoni, e — sebbene sarebbe stato gradito un prezzo da budget — Rock Star offre molte ore di divertimento ed una graditissima variante alla marea di giochi insulsi che i fratelli Darling ci stanno propinando da un po' di tempo. Dategli un'occhiata.





TEST

"Gioco  
Caldo"

# SILKWORM

Random Access/Sales Curve, per C64

**S**apete com'è. Un paio di Coca-Cola in un bar mentre guardate le notizie da qualche televisore portatile, ed arriva lo scoop....

**L'AZIONE DEI TERRORISTI SULL'INTERO CONTINENTE STA AUMENTANDO! L'ESERCITO HA BISOGNO DI SOLDATI!**

E così schizzate fuori dal pub ed andate a firmare (Che cosa? Io no di certo! Ed.) — dopotutto tenete in gergo quel vecchio elicottero milita-

re ad emmuffire. E' solo due settimane dopo questo tragico giorno che vi rendete conto di quel che avete fatto.

"Non preoccuparti," vi dice il vostro compagno di camerata, "Porterò la mia jeep dotata di lanciarazzi".

Questo vi dà un minimo di fiducia, sino a che non scoprite che la jeep in questione non è un Suzukino ridicolo, ma un veicolo blindato con cannoni ed ogni ben di Dio.

"Accettabile" pensate, ed eccovi partiti...

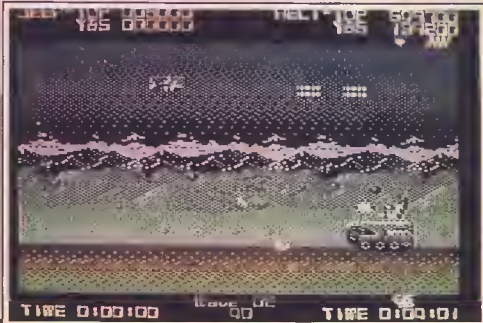
Prima di tutto, l'azione ha luo-

Avevo visto il demo di Silkworm poco prima di Natale, e sono rimasto impressionato da quanto era stato mantenuto lo spirito del coin op nella versione 64. Ore che c'è il gioco finito, posso dire che hanno fatto il miglior lavoro di conversione possibile. Le grafiche hanno una grande atmosfera, e gli effetti sonori sono magnifici — considerato che c'è pure una colonna sonora di Ben Daggleh! Non potete permettervi di non comprare questo shoot'em up.

go fra delle nevole montagne, dove ci sono un sacco di elicotterini e lanciamissili che fanno tutto il possibile per eliminarvi. Non c'è problema — voi ed il vostro compagno li blastate rapidamente, raccogliendo l'energia emessa dalle mine che esplodono per usarle come scudo, o sparandole per ottenere un effetto Smart Bomb. Comunque, prima o poi compaiono dei moduli volanti che si uniscono a formare una nave da battaglia di tipo



▼ Nel secondo livello traversate dei fondali riccamente colorati... ma non avrete molto tempo per starli ad ammirare!



## L'ELICOTTERO D'ATTACCO

- Utilizzato per attacchi dall'alto alle postazioni nemiche
- Spara contro i missili aria-aria e aria-terra
- Possibilità di doppio lancio frontale di missili e manovrabilità extra acquisite tramite pods
- Può essere protetto con schermatura anti-mine
- Migliore controllo: joystick



▲ La fine del secondo livello: non sarà certo dall'alto che riuscirete a distruggere quel carro

ABC, e la tensione aumenta. Un paio di colpi ben piazzati la eliminano e presto compare un pod. Raccoglietelo e trovate un cannone automatico montato sul muso del vostro elicottero.

Poco prima della fine del canyon, quando pensate di essere arrivati al sicuro, i nemici iniziano la loro spettacolare parate facendosi paracadutare da una fortezza volante e tirando fuori le loro

supercoorazze che richiedono più di un colpo per essere penetrate.

Poi si passa alla pianura ed a un sacco di altri terreni. Ah, e se pensavate che il superelicottero fosse cattivo, aspettate sino a che non vedete il megacarro armato e le postazioni lanciamissili, che dovrete affrontare prima di entrare nella fortezza nemica.

Silkworm è uno di quei giochi che vi fanno dire non appena li vedete "Oh, è un sistro di quegli shoot'am up con gli elicotteri!", ma subito dopo vi ritrovate aggrappati ai comandi tutti sudati e frantolati, e capite che si tratta di qualcosa di speciale. Non avevo la minima idea che il gioco fosse stato convertito sino a quando non ne ho visto il demo, ed è stata una bella sorpresa. I programmatori hanno fatto un ottimo lavoro con la grafica della versione domestica, spingendo al massimo la capacità della macchina per riprodurre al meglio le frenesie dell'originale. Non ho ancora finito il gioco, ma sono deciso ad arrivare sino in fondo, ed ora accetami ma devo andare: è il mio turno di gioco!

Silkworm non è il gioco più famoso del mondo, ma è uno dei migliori conversioni che abbia mai visto! I fondali sono eccezionali, e la frenesia dell'azione di gioco è stata mantenuta completamente — specialmente quando si gioca in due. In effetti, se siete da soli questo gioco vale il doppio perché dopo aver giocato con l'elicottero lo potete affrontare con le jeep, ed è tutto diverso! A mano che non state dei veri mesochietti, vi conviene andare a comprarlo!



fattore di  
**91%**  
conversione

#### JEEP D'ASSALTO

- Utilizzata per attacchi al suolo contro installazioni nemiche
- Spara missili terra-aria attraverso una torretta manovrabile ad ha un cannone frontale
- Capace di doppio lancio contemporaneo di missili terra-aria in formazione "doppia"
- Possiede la possibilità di saltare che può essere potenziata raccogliendo opportuni pods
- Può essere protetto con scudi anti-mine ma non può collidere con esse



#### PRESENTAZIONE 90%

Gioco singolo o in coppia, doppia tabella del record e multiload velocissimo.

#### GRAFICA 74%

Fondali eccellenti ed in parallaxe anche se gli aprite non sono tremendamente impressionanti.

#### SONORO 83%

Ottimi effetti ed una colonna sonora di Ben Daghish

#### APPETIBILITA' 93%

Troppo bello!

#### LONGEVITA' 91%

Difficile, con più di dieci livelli e praticamente due giochi in uno per tenervi impegnati per millenni

#### GLOBALE 91%

Una conversione veloce, frenetica e praticamente perfetta!

## RUN THE GAUNTLET

OCEAN - C64, Spectrum e Amstrad

**M**artin Shaw non ha poi fatto molta carriera dai tempi in cui interpretava Doyle ne I Professionals, non è vero? Negli anni '70 era protagonista in uno spettacolo dove veniva fatto esplodere e cose del genere, negli '80 è protagonista in una serie in cui altra gente viene fatta esplodere e cose del genere. Se ancora non l'avete visto (Ed è probabile, visto che viviamo in Italia. Ed.), sappiate che questo è esattamente quello che accade in Run The Gauntlet. Lo spettacolo funziona così: Voi, nei panni del capo di una di quattro squadre internazionali, dovete sottostare ad una massacrante serie di prova che martellano sia il fisico che la mente. Queste prove consistono di un sacco di salti e rimbaldi a bordo di veicoli terrestri ed acquatici superpotenziati — hovercraft, motociclette ad idrogetto, velcoli lunari a sei ruote. Non ve la cavate solamente correndo intorno ad un percorso grazie alla propulsione petrolifera di un motore. Nossignore — dovete usare anche le gambe, perché la più

micidiale delle prove è il Muro. La gara vi vede correre attraverso il fango e tutti gli altri materiali umidi, appiccicosi e puzzolenti che vi possano venire in mente ed infine — proprio quando pensate che non potrete muovere il joystick per più di un altro microsecondo vi obbliga a risalire una corda alta quindici metri sino in cima!



Non è un figo Martin Shaw? Corre da tutte le parti con una cuffia in testa, mentre quel poveri concorrenti rischiano un intanto de un momento all'altro! Non si sono sforzati molto sulle gratiche in Run The Gauntlet. Non che ele mele. Nossignore — è solo molto... menovole, me suppongo che si ispiri el tono del gioco. Ci sono un sacco di sprite che si muovono ovunque in maniera particolarmente realistica — mi è piaciuta molto l'animazione di quando i protagonisti saltano fuori dal retro delle barche. L'azione è veloce e frenetica, con gli avversari sempre alle vostre calcagne, che vi elleno sul collo. E' anche DIFFICILE! Specialmente La Collina, che è un vero scassajoystick! Se vi piacciono i giochi duri, compratevi Run The Gauntlet — c'è persino Martin Shaw nello schermo di caricamento!!!



▲ Run The Gauntlet per il C64



Mamme mie che fetical! Dico sul serio: Run The Gauntlet è

un programma che li ammazza, specialmente nelle gare a pladi. Gli amanti dei giochi sportivi dovrebbero divertirsi a un mondo, mentre quelli che come me trovano generalmente quel genere di programmi un po' troppo monotoni avranno una bella sorpresa. Ogni partita di RTG è diversa dalle altre, poiché i giochi selezionati ogni volta cambiano e, pur mantenendo una struttura simile, modificano notevolmente il ritmo del gioco da un caricamento all'altro. Ogni sottosezione è realizzata piuttosto apertamente, ma le grafiche è sempre colorate e simpatica da vedere: le musica segue le stesse filiole e più che fari notare costituisce un accompagnamento discreto ai vostri lamenti agonizzanti causati dallo smarrimento frenetico delle corse. Run The Gauntlet è il tipico gioco poco spettacolare ma molto divertente: soprattutto se siete spesso in compagnia davanti al vostro computer dovreste dargli un'occhiata, perché un gioco sportivo concettualmente originale non è roba di tutti i giorni.



Questo è grandioso in televisione e causa delle sue enormi quantità di azione — e lo stesso

ritmo veloce è stato trasferito bene nelle versioni da computer di Run The Gauntlet. Il gioco funziona bene perché ci sono un migliaio di cose diverse da fare — corse in hovercraft, jetski, rimbalzare ovunque sui veicoli lunari e correre in piste tangose — vi sentite distrutti solo e vederlo giocare! Cosmeticamente, il gioco è piuttosto mediocre, con sprite che venno del grosso ed edilizio al piccolo e ridicolo, ma sono tutti animati bene. Ci sono delle belle musiche che riechivano un po' l'aspetto scarso, ma non mi è piaciuto molto il multiloop — dovete continuamente maneggiare i comandi del registratore per avere quello che vi serve. A parte questo Run The Gauntlet mi va bene.





Non lasciatevi impressionare dal nome altisonante a dala tola sulla confezione, non è altro che un gioco multilavento con alle spalle una trasmissione televisiva inglese (fortunatamente) non ancora "importata" in Italia. Devo ammettere che questo gioco non si è rivelato molto più asettanta di quel che mi aspettavo (sono moooolto pasimilista!) a il fatto di trovarvi vari tipi di giochi masai malamente assieme (si va dalla seconda fase di Combat School ad un "non-so-chà" Simulator), non mi ha impressionato più di tanto: "Un modo come un altro per "gontiera" il gioco!" Nella fase di guida, dopo asaserai abituati al rocambolesco controllo a al-l'assenza di animazione dal valcoli, si prende subito la mano e l'interesse viene subito a mancare. Ma è la fase a scrolling verticale il "pezzo forte" di questo Run the Gauntlet: scrolling ultra fluido, sprita in "alta-risoluzione" e una difficoltà di controllo ottimamente studiata contribuiscono a far diventare questa fase la più avvincente in assoluto. Inoltre ho purtroppo riscontrato una notavola facilità nel portare a compimento la "Run the Gauntlet Challenge": lo che non mi considero "un giocatore professionista" sono riuscito a completarla già alla seconda partita; immaginate quanto potrebbe durare questo gioco se capitasse tra le vostre mani... meglio evitarlo agilmente a provare con qualcosa di più mascello tipo Ranegada III - quello sì, è pena per i vostri joyatic!



Mi è sempre piaciuto correre su un mezzo lunare. Tutti quei salti e quegli scossoni, a rimanare sommarai de schizzi di malma — Wow! Ancha se in questa varazione non avete il tango, c'è sempre un sacco di profondità di gioco. Una volta che vi siate abituati al metodo di comando vi asettate davvero a correre per la pista di terra a di mare. Ammetto che la grafica non è niente di speciale, ma l'animazione, specialmente nella sezione delle jeep, è veramente fluida. In realtà, a parla la sezione del muro (non il masale mo abattora come uno torrennole il joystick), il gioco in generala mi ricorda quel ganara di atupitata che al fanno da bambini con la macchinina sulla spiaggia. Può non sembrare niente di asettanta dall'esterno, ma è tantastico quando ci giocata.

#### VERSIONE SPECTRUM

E' bello vedera che ancora oggi ci sia qualcuno che al prende il festidio di produrre dai giochi decenti per lo Spectrum: Run The Gauntlet è un ottimo esempio di gioco multi-formato (mi ricorda un po' Combat School, soprattutto il percorso di guerra) in cui ogni elemento è ben piazzato, ed anche un ottimo esempio di programmazione, i mezzi e i fondelli sono ben disegnati a l'uso dei colori è intelligentia, il che — insieme alla varietà di sezioni di gioco ad alla loro giocabilità — rende Run The Gauntlet uno dei migliori videogame multi-avante che lo Spectrum abbia mai visto. Se volete ridare un tocco di giovinezza al vostro buon vecchio scetolino Sinclair, procuratevi una copia.

**GLOBALE: 88%**



Se c'è una cosa che non sopporto sono le licenze di programmi televisivi inglesi che non vadro mai. Voglio dire, come posso capire se il gioco riprende fedelmente l'azione? E' come se qualcuno facesse il gioco "Raffaella Carrà Show—The game" a lo proponesse agli inglesi. Ad ogni modo, RTG è un bel giochino indipendentemente da chi o cosa sia tratto. Scorrazzare su a giù per un laghetto a bordo di una Jet-bike (Simulator?) è discretamente simpatico ma non credo sia l'ideale di divertimento del 90% degli italiani... La gara "a piedi" offre un discreto diversivo alla monotonia generale, ma anche lì non è richiesta nessuna abilità oltre a un paio di braccia grantiche a un joystick titanico (beh, sì, lo ammetto: sto asserando). L'aspetto della corsa su "strada" ricorda vagamente l'impostazione grafica di Super Cross II. Beh, che vi davo dire? Provatelo prima di comprarlo.



▲ Nella foto di questa pagina due screen della varazione Spectrum

#### PRESENTAZIONE 73%

Un sacco di livelli, ad i comandi sono eccezionali una volta che avete imparato ad usarli. Nella versione su cassetta il multiload è un problema.

#### GRAFICA 67%

Non spettacolare ma bene animata e funzionale.

#### SONORO 69%

Un sacco di musiche ed effetti sonori.

#### APPETIBILITÀ 81%

Il multiload va un po' per le lunghe, ma l'azione è frenetica e divertente.

#### LONGEVITÀ 78%

La molte varianti fra un livello e l'altro aumentano il valore del gioco.

#### GLOBALE 80%

Una buona versione digitale dallo show televisivo.



## ACTION SERVICE

INFOGRAMES, C64

**E'** sempre la solita storia, no? Voi partite per risolverla un colpo di stato da qualche parte

nal Pacifico. Non ci sono problemi - il tempo è meraviglioso, la birra a buon prezzo e gli indigeni amichevoli.



Oddio oddio oddio. Se la gente non ne avesse già le acetole piene di giochi ispirati all'esercito, questo sarebbe un altro titolo interessante. Ho avuto un sacco di problemi per trovare l'azione citata nel titolo, tanto per cominciare. Tutto si muove con una velocità da lumaca - se questo è quel che capite nell'esercito, pigri congeniti come Maff non dovrebbero avere problemi ad inserirli. La confezione parla di "grafica reale e superbo sonoro con parietò", ma il gioco in sé ha aperte inetabili ed un orrendo rumore bianco, mentre di elintesi vocale non c'è nemmeno l'ombra. Penso che non farò mai il soldato.



Aesomiglia un sacco al primo livello di 19, solo che il gioco è tutto uguale e ci sono pochi extra - tipo la gente da prendere e calci, il filo spinato sotto il quale strisciare e le prove di tiro. Tutto accade con una tele lentezza, comunque, che sembra che il soldato corra sempre su venti centimetri di fango. Non è nemmeno tanto bello da vedere: gli erpiti sono cubettosi e goffi in una maniera indescrivibile; i fondelli sono nudi, ma i diversi ostacoli sono passabili. Gli effetti sonori eggiungono poco all'atmosfera del gioco, e consistono di poco più che un puro rumore bianco. Il construction set è una buona idea e, se fosse stato un tantino più veloce, sarebbe stato una buona aggiunta al gioco. Così come è, no, grazie.

se, altre prove richiedono che facciate dei tuffi, lanciate grante, strisciate, saltate scale, saltate, vi flettiate, rannicchiate ed annodate. E se alla fine di questa storia non vi buttate sul letto a chiamate "Mammè", potete stare sicuri che i più duri siete voi. Altrimenti, sareste già morti prima. In ogni caso, se trovate il percorso troppo duro (ed il sargento non guarda)... beh, potete sempre barare e ricostruirvi il percorso usando l'editor incluso nel programma.

In questo modo potete scegliere la successione degli ostacoli, decorare gli scenari, posizionare l'altezza del vostro soldato in relazione agli ostacoli ed inventarvi le vostre trappole. Dopo tutta questa storia, guardate cosa avete combinato di preciso usando un videoregistratore che contiene lo schama del percorso.



Tutti i fanatici di Combat Zone e 19 che stanno cercando un altro gioco militare da aggiungere alle loro collezioni possono smettere di strapparsi i capelli dall'impazienza di mettere le mani su questo gioco. Almeno che non possediate quello strano e distorto aenao dell'umorismo che vi fa ridere quando vedete sprite edilizi, male animati ed una grafica tremendamente lenta, è maglio che ve lo dimentichiate. Ah, già: se volete offendere denti in una struttura di gioco decente potete sempre... lasciar perdere, perché questo programma non ne ha. E' noioso, ripetitivo ed estremamente patoso con tutti i suoi abbatimenti di joystick. Fatevi un favore a cancellarlo dalla vostra lista delle spese.

Poi il combattimento finisce, qualcuno decide di riportarvi a casa e tutto quel che dovete fare è ubbidire e beccarvi la strigliata di qualche sergente fanatico per altri sei mesi. E allora, che cosa succede durante quei tre mesi? Ma certo che lo sapete... si torna ad allenarsi! Alla Commando Training School, ad essere precisi. Dopo esservi preparati (testa rasata, Doc Marten's e tutto il resto) si va direttamente al campo di allenamento, per fare una delle peggiori sessioni di ginnastica che si possano immaginare. Arrampicarvi su muri alti due metri a mezzo, attraversare campi minati, evitare i colpi di una mitragliatrice, saltare gratacieli in un sol balzo (beh, forse questo no...) ed evitare feroci pastori alsaziani (che sono cani, non pecoralli Ed.) in questa prova per scoprire il più coraggioso dei coraggiosi, il più eroico degli eroici, il più deficiente dai cretini. Oltre al modo di corsa di ba-

### PRESENTAZIONE 78%

Construction set e possibilità di usare la moviola. Il manuale francese è stato tradotto da cani.

### GRAFICA 41%

Fondali mediocri e ripetitivi con sprite animati molto malamente.

### SONORO 37%

Effetti sonori irreali a base di rumore bianco e niente voce - indipendentemente da quel che dice la confezione.

### APPETIBILITÀ 45%

La lentezza annulla l'interesse iniziale.

### LONGEVITÀ 43%

Quando il gioco diventa noioso (cioè subito) potete cercare di divertirvi con il construction set.

### GLOBALE 44%

Non uno dei migliori programmi di allenamento sul mercato.



# LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

**NINTENDO PRESENTA  
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI  
CHE METTERANNO ALLA PROVA  
ANCHE I PIÙ GRANDI CAMPIONI.**

## R.C. PRO-AM

I motori ruggiscono, la folla rumoreggia. Si prepara una sfida mozzafiato. Automobili telecomandate tipo Hot Dog si affrontano su 32 percorsi da brivido, su cui devi evitare acqua e macchie d'olio e cercare di conquistare gli oggetti e i bonus che permettono di aumentare la potenza della tua auto. Se riesci a raccogliere le lettere N.I.N.T.E.N.D.O. la tua auto si trasformerà! Attento però: guidarla non è così facile come sembra!



## KID ICARUS

Palutena, la Dea della Luce, è attaccata da Medusa e da orribili mostri marini. Riuscirà il bene a tornare nella terra degli Angeli? Avanti Kid, è compito tuo salvarla! Ma ti aspettano innumerevoli ostacoli sparsi in innumerevoli mondi sempre nuovi: il mondo sotterraneo, il mondo superiore, il mondo del cielo e il Palazzo del Cielo, regno di Medusa. Ognuno dei mondi è diviso a sua volta in quattro aree diverse, e durante il Gioco troverai otto stanze in cui potrai entrare per rifornirti di energia.



## TOP GUN

I motori del tuo F-14 sono accesi. La tua è una missione della massima importanza: salvare il Mondo dalla III Guerra Mondiale! Hai a disposizione quattro diversi livelli di combattimento: il primo è una simulazione di battaglia, il secondo è una battaglia navale, il terzo è una battaglia terrestre e il quarto è la battaglia finale nei cieli, il livello più difficile ed impegnativo. Se porti a termine la missione sei tu il Top Gun.



**Nintendo**  
OLTRE IL VIDEOGIOCO.

# GHOSTBUSTERS

ACTIVISION- C64, Spectrum e Amstrad

**"**In principio era il Film, ed il Film era presso Hollywood, ed Hollywood lo diffuse in tutto il Creato.

Il secondo (o terzo, non ricordiamo bene) giorno un produttore di telenovelas brasiliano vide la pallinola e decise che era cosa buona e giusta, e creò uno spettacolo televisivo squallido ma di gran successo cui era lo stesso nome del Film.

Il quarto giorno la FilmAction, che produce cartoni animati, vide i telefilm e capì che essi erano cosa meno buona ma ugualmente lucrosa, e generò il cartoon di Ghostbusters.

Il quinto giorno la Columbia Pictures osservò il cartone animato e vide che non era per nulla cosa buona, e scagliò su di esso le Novantanove Piaghe del Copyright. Le piaghe si abbatterono sul Brasile, ma il Produttore passò indenne attraverso di esse con l'aiuto degli Avvocati Caduti del Demone, e la Columbia fu costretta a creare il marchio dei Real Ghostbusters.

Il sesto giorno la Data East

giapponese guardò i nuovi cartoni animati dei Real Ghostbusters e dichiarò che era una cosa molto buona, e molto giusta, e generò il coin op relativo.

Il settimo giorno ella Activision non dormirono, ed avendo visto il coin op (che guarda caso era cosa buona e giusta), ne scrissero la conversione."

E' parola degli otto bit.



AAAAAAARRRRGGH! Ma lo faccio una etrage! Nyueearrghi AAAAA... ehm, scusata, mi è venute una piccola crisi di violenza guardando come hanno ridotto un giochino tanto empatico. Appena ho cominciato a giocare mi sono chiesto se per caso non avevo sbagliato disco e avevo caricato i SEUCK della redazione: Infatti, se togliete lo scorrimento multidirezionale e le simpatiche e frizzante musichelette evrete una specie di Arcade Time molto penoso (senza offesa, nah, chi-so-ia?) con un rlievermento di collisione degli epite da far rebbividire chiunque. E poi è troppo difficile! Nel quarto quadro degli streni tizi appesi alle pareti (eh, beh, in questo e tappezzeria tutti i gusti sono gusti) vi bombardano con quelaia cose senza che voi possiate fare qualcosa. Di Ghostbustare questo he soltanto il nome e la simpatica colonna sonore (su Amiga invece TRG è TUTTO orrendo...). Dove era rimeeto? Ah, sì: EYAAAAAAA! AAAAARGHI GRAUUURR...



Dopo una buona schermata introduttiva che rappresenta il quartier generale dei Ghostbusters, il gioco chiede il numero di giocatori: sia che si giochi singolarmente od in compagnia di un amico non cambia molto, dal momento che la disposizione dei mostri e dei livelli rimane costante.

Il gioco si svolge su una serie di dieci livelli a scrolling multidirezionale pieni zeppi di creature mostruose: nella pubblicità si parla di "svarianti centinaia", e vista la grande varietà di mostri che si incontrano solo nei primi livelli, è probabile che per una volta si tratti di verità.

Gli acchiappafantasma hanno a loro disposizione il loro famoso zaino-Venkman dotato di laser e raggio ectoplasmaico, con il quale devono tentare di eliminare la creatura.

Ogni mostro va colpito una prima volta con il laser, che lo trasforma in un fatuo ma pericolosissimo fantasma vagante, ed una seconda con il raggio (che si attiva tenendo premuto il pulsante di fuoco) per risucchiarlo all'interno dello zaino. Questa seconda manovra è molto più importante di quel che può sembrare, dal momento che una volta arrivati alla fine del livello sarà proprio il numero di fantasmi catturati a costituire la maggior parte del nostro punteggio.

A questo schema di base

Non sappiamo quanto abbiano potuto capire delle misticheggianti introduzioni volute dall'Ed, ma quello che abbiamo qui è il secondo videogioco ufficiale basato sui Ghostbusters, ed in attesa che nelle sale cinematografiche esca l'attesissimo Ghostbusters II (con relativa conversione) rappresenta un ottimo "riempitivo" per queste pazzarelle giornate primaverili.

Il gioco si allontana molto dallo schema introdotto dal primo mitico titolo di David Crane, ed assomiglia generalmente ad una versione horror di Ikari Warriors o di Gauntlet, con vaghi richiami di Alien Syndrome... ma vediamo meglio qual'è il funzionamento del programma.

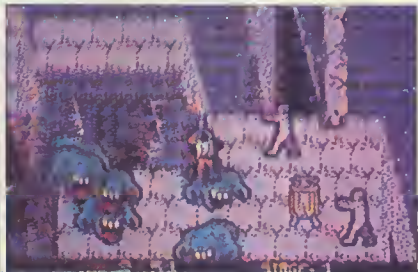




La storia di questo gioco ricorda molto da vicino quella di un altro classico del video-game di qualche tempo fa: Roadrunner. Entrambi hanno alla spalla una serie televisiva/cinematografica e sono stati in origine del coin-op da Bar. Entrambi, poi, hanno visto la luce sugli home-computer grazie a conversioni dagli stessi coin-op, quindi di possono considerare del tie-in-coin-op. Devo dire che la serie di cartoni animati del RGB mi piaceva un sacco, sia per le comicità (trasportate pari pari del film), sia per le buone realizzazioni tecniche; purtroppo il coin-op della Data East si rivelò veramente niente di eccezionale, anzi riprendeva l'idea di un suo precedente coin-op estremamente solido: tutto quello che lo rendeva (inizialmente) interessante era il nome che portava. Immaginatevi quindi la versione "de case" di questo gioco, e immaginatevi la versione per C64 (eluto, avvento!). Pochi sono i pregi di questo prodotto: lo scrolling ad 8 direzioni, l'ellagica muschietta (comunque peggiore di quella dei Ghostbusters del 1984) e la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Numerosissimi sono, al contrario, i difetti: aprire oltre che piccolissimi, scarsamente dettagliati, problemi di scrolling quando si gioca in due ad altro ancora. Fortunatamente, il gioco si è successivamente rivelato più divertente del previsto è non me la sento di massacrarlo ulteriormente, forse dovrebbe costare un po' di meno, ma offre sufficiente divertimento così com'è, grazie anche ai 10 livelli di gioco presenti sulle due facciate di disco. Il multiloop, pur essendo lento, non sarebbe così terribile se non fosse per il fatto che non appena finito di caricare un blocco di dati si inizia immediatamente a giocare e se non si è sufficientemente attenti si rischia di morire senza motivo. In definitiva, lo definirei un acquisto non indispensabile se non siete dei veri fans del ghostbusters, o della serie di cartoni animati, o del film, o del coin-op o se non avete nessuno con cui giocare in coppia. Vedete un po' voi, mi pare che ce ne sia per tutti i gusti...



Sin dai tempi di Pong, ci sono sempre stati i giochi belli da vedere e quelli divertenti da giocare. Se titoli che uniscano le due caratteristiche sono delle vere rarità, come sapete, fortunatamente abbiamo parecchi esemplari di entrambe le categorie. The Real Ghostbusters fa parte di quelle categorie di programmi che sotto un aspetto dimesso nascondono una enorme giocabilità: se vi è piaciuto Ikari Warriors apprezzerete TRG, se vi siete esaltati per Alien Syndrome giocherete TRG, se perdevate un sacco di tempo nei labirinti di Gauntlet sarete felici di ritrovarne alcuni elementi nei livelli di TRG. La grafica non è tutto, ricordate! ... e poi, c'è sempre la musica che non è niente male.



vanno aggiunti tutti quei particolari che ormai fanno parte di ogni buon videogame: scorrazzando per i livelli troviamo infatti decine di bonus nascosti nei luoghi più impensati (utilissimi quelli che

ricostituiscono parte dell'energia del raggio ectoplasmatico), trappole impreviste e dei grandiosi avversari di

fine livello che riusciranno a spaventare anche l'acchiappalentismi più incallito.

#### VERSIONE SPECTRUM

Lo spirito principale è esageratamente evidenziato in nero, il che lo rende anche piuttosto brutto. Al contrario, alcune delle creature sono ottimamente definite, con un uso intelligente dei colori e dell'animazione, che raggiunge quasi una qualità da cartone animato — per quanto sia possibile ottenere sullo Spectrum. Il Ghostbusters originale ebbe il suo successo ai tempi della pubblicazione (dei tempi!), ma questa nuova versione sembra sia stata accolta ancora più calorosamente — perlomeno sullo Spectrum.

**GLOBALE: 86%**

#### PRESENTAZIONE 83%

Immediatamente giocabile da uno o due giocatori, anche se in multiloop.

#### GRAFICA 62%

Un po' ediziosa e confusionaria, ma veloce.

#### SONORO 88%

Un grandioso remix della mitica musica dei film!

#### APPETIBILITÀ 97%

Possiede i migliori elementi di tutti i più recenti successi...

#### LONGEVITÀ 95%

... e li rielabora al meglio aggiungendo una difficoltà calibrata perfettamente.

#### GLOBALE 75%

Un programma giocabilissimo e molto divertente che purtroppo soffre di una grafica poco curata.

# THE CRUISER


by

# POWER Play

3 LEVEL POWER CONTROL



 The CRUISER  
L. 35.000 IVA incl.

 The CRUISER/AF  
L. 45.000 IVA incl.

The CRUISER  
L. 35.000 IVA incl.



IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI **SOFT center**

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Caslogno (VA) - Tel. 0332/21 22 55

# RIVENDITORI SOFT CENTER

## ABRUZZI

L'ANCANO (CH) - L.P. COMPUTER Via Monte Marcella 57

## CALABRIA

REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

## CAMPANIA

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo 31  
NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lilla 21  
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vit. Emanuele 23

## EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - CARTOLIERA STERLINO Via Murri 75/5A  
BOLOGNA - MORINI & FERRICCI Via Murri 25/5C  
BONENGO (FE) - BYTE CENTER Via Turin 15/A  
FORLI' (MO) - COMPUTER HOUSE Via S. Francesco 10  
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Porri  
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Marconi 20  
PARMA - A.T.E. Borgo Parnaso 14 AB  
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Luigi 5  
PIACENZA - C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41  
PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4  
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C  
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia 5 Stefano 8/C  
RIMINI (FO) - EMPORIO BROLIADORI Via Gambalunga 52  
SAN LAZZARO (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124  
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA  
P.zza Martiri Perginari 31

## FRILUI

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Feb 6  
UDINE - MOPET V. V. Uria 41

## LAZIO

LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Caldioli 6/10  
ROMA - ARCO GIOVANNI Via Maggiore Grecia 71  
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224  
ROMA - DISCOLANO Via Baldo degli Ubaldi 45  
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50  
ROMA - L'OROBALENO Via Cassa 6/C (Porte Miro)  
ROMA - MICROBIT Via Domiziana 45  
ROMA - MUSCOPOLI P.zza Lilla 17  
ROMA - S.I.S.CO.M. Prima Scrittura Spazio Termi  
VITERBO - CAMILOTTI BUFFETTI Via Marconi 65

## LIGURIA

GENOVA - A.B.M. P.zza De Ferrari 2

GENOVA - PLAYTIME Via Gennari 35/37R

RAPALLO (GE) - F.LLI PUGLIONE Via Mazzini 4 E/19  
SESTRI POENENTE (GE) - CEIN Via Mercato 3/R

## LOMBARDIA

ABBATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1  
BERGAMO - SANDIT Via S. F. d'Aceto 5  
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broletto 1  
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci 37  
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zambelli 3  
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Garibaldi 17  
BUSTO A. (VA) - MASTER BOX Via S. Merello  
CERNUSCO (VA) - SNOW ROOM Via V. Colman 54  
CINISELLO BALASSINO (MI) - GBC ITALIANA Via Manzoni 66  
COMO - MONTAVANI TRONICS Via C.so Pieno 11  
CORBETTA (MI) - PENATI Via G. Verdi 26/30  
CREMA (LO) - GBC ELOOM Via Libertà Comunale 15  
CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25  
CUSANO MI. (MI) - GAMMA DIGITAL SYSTEM Via Verdi 19  
GRATACASOLO DI PSOGNE (BS) - INFOCAM V. Provinciale 3  
LECCO (LO) - LECCO LIBRI Via C.so 48  
MANTOVA - 32 BIT Via C. Battisti 14  
MELEGNANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER V. Casellieri 27  
MILANO - B.C.S. Via Montegrone 11  
MILANO - E.D.S. S.R.L. C.so Porta Tonesio 4  
MILANO - GBC ITALIANA Via Pirella 6  
MILANO - GBC ITALIANA Via Cernini 7  
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Via Emanuele 22  
MILANO - PERIGOD Via S. Prospero 1 (Cordusio)  
MILANO - SUPERGAMES Via Vinateo 38  
MONZA (MI) - BIT M. Via Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via C.so 5  
PINO (MI) - ESSEGGEMME SISTEMI Via De Amici 24  
SEREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via S. Bartolomeo 2  
VARESE - COMPUTERIA P.zza del Tribunale  
VARESE - SUPERGAMES Via C.so 13

## PIEMONTE

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85  
ARONA (NO) - JO COMPUTER Via Cavour 46  
CUNEO - ROSSI COMPUTER Via Nizza 42  
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Via Giordano 97  
TORINO - ALEX COMPUTER & GIOCHI C.so Francia 333A  
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C  
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40A  
TORINO - IL COMPUTER Via Nicola Pizzari 126  
TORINO - MARCHIO Via Pollicino 6  
TORINO - MICROTEC C.so G. Cesare 566/5  
TORINO - MATRUX Via Missiroli 35H

TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 30/E  
TORINO - RAO TV IMPAPORI C.so Unione Sovietica 361  
TORINO - RAO TV IMPAPORI Via Carlo Alberto 31  
TORONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bardello 16

## PUGLIA

BARI - COMP. ITH SERVICE Via Desamari 31  
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V. L. Uria D'Alia 79  
BARI - MELCHIONI ELETTRON. Via C. Pisacane 115

## SARDEGNA

CAGLIARI - C-MPITER SHOP Via Orsario 12  
SASSARI - BAIARDI CARTOLIERIA Viale Italia n. 16

## SICILIA

CATANIA - A. ZILIA Via Carlini 140  
CATANIA - C.I.M.P. Via Annunziata 4  
MESSINA - IL TEMPO REALE Via Del Visio 71  
PALERMO - H.M.E. COMPUTER Viale Delle Ape 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via E. Bolognino 65  
SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simone 15

## TOSCANA

AREZZO - DE TA SYSTEM Via Pieve 13  
EMPOLI (FI) - IAR GAMES Via R. Sarzo 126/A  
FIRENZE - AT-MA S.A.S. Via Berdottio Marcello 1A/1B  
FIRENZE - C.I.L. Via Uffizi 38/R  
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE V. Cantastella 5 A/B  
FIRENZE - P.U.T. COMPUTER Via Degli Armi 15/A  
FIRENZE - P.U.T. COMPUTER Via Vanni 126/28  
FIRENZE - TE INFORMATICA TOSCANI Via Biondino 36  
LIDO DI CAI. (RE) - IL COMPUTER Viale Colombo 216  
LIVORNO - FLORA 2 Via C.so 19  
LIVORNO - ETTA BETA Via S. Francesco 30  
LUCCA - C.R.C. ANTONIO Via V. Veneto 26  
PISA - TONY HP Via G. Carducci 2 Ang. Nodino  
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale  
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. Via Garibaldi 46  
SIENA - VIDEO MOVIE Via d'Amati 17

## TRENTINO

BOLZANO - C-MPITER POINT Via Roma 82  
MERANO (BZ) - KONTSCHEDER ERICK Laidani 313  
ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Torrazzi 48

## UMBRIA

CITTÀ DI CASTELLO (PG) - CHIMAR Via dei Casolari 31/A  
PERUGIA - M. LORATI PIERO Via S. Ercolano 10

PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Addato 4955  
TERMI - RUCCI FRANCO C.so Licio 78

## VENETO

ALTE CECATO (VI) - GUERRA COMPUTERS  
Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo  
CITTÀDELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9  
FELTRIN (BL) - FERRARIN Via De Maestri 10  
LEGNANO (VI) - FERRARIN Via De Maestri 10  
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via P.zza 22  
MESTRE (VE) - GUERRA EDIZIONI Via Buscetta 20/A  
MONTEBELLUNA (TV) - GUERINIANCO MARCATO Via Fagnola  
CODES (TV) - GERI MASSIMO Via V. d'oro 46/D  
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 65  
PADOVA - GUERINIANCO MARCATO Via Marmora della Salute  
PADOVA - SARTO COMPUTERS Via Amintore 19  
PIEVE DI SACCO (PD) - VITALLINI ALESSANDRO E FRISON  
Via Roma 48  
S. DONN' DI PIAVE (VE) - REBEL Via C. Crisp 10  
S. DONN' DI PIAVE (VE) - GUERRA EDIZIONI Via Vozzato 28  
TREVISO - GUERINIANCO MARCATO Via G. da Codignola 11  
TREVISO - GUERRA EDIZIONI Via C.so 95/A  
TREVISO - NOBBY VIDEO Via S. Agostino n. 11  
VENEZIA - TELERADIO RIGA San Marco 3457  
VENEZIA - TECNOVIDEO MONELETTI P.zza San Marco  
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Canal 10  
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8  
VICENZA - ZUCCATO C.so Degli Armi 78





## STRATEGIA

# BATTLES OF NAPOLEON

STRATEGIC SIMULATIONS INC, per C64

**S**iete soliti uscire con frasi tipo "Napoleone era uno stratega da operette"? Se sì, ormai è troppo tardi per rimangiarvi quelle compromettenti affermazioni e vi toccherà dimostrare la vendicizia con i fatti. Aprendo la confezione di BON si trovano, oltre ai dischetti del programma, i due dettagliati manuali che rivelano una impressionante profondità di gioco e un livello di simulazione che rasenta la perfezione pur con tutte le limitazioni imposte dalla trasposizione realtà/programma. E' ovvio che BON possa simulare le

vello giocare, e bisogna tener conto che la scelta del livello va effettuata per sei parametri diversi di cui solo uno è il livello di gioco vero e proprio. Se si gioca contro il 64 è possibile scegliere parecchie strategie generiche di battaglia a cui esso si atterra, pur mantenendo sempre una certa flessibilità di "pensiero". Quindi, se proprio volete compravi impicci a contenti potete giocare contro un 64 ultra-aggressivo, mentre per le prime volte vi converrebbe molto sopire i suoi istinti devastatori. La battaglia è divisa in tanti turni di gioco e ogni turno è a sua volta diviso in un

so. Le principali, quindi, sono solo quattro e più precisamente la fase obiettivi, le fasi operazioni, la fase di combattimento e la fase di recupero. Nella fase obiettivi ci si muove nei meandri dell'ordine gerarchico per assegnare ad ogni comandante e alle truppe i rispettivi incarichi, facendo in modo di non creare contusioni e interferenze. La fase delle operazioni è dedicata al movimento delle truppe, al raggiungimento di decisioni importanti e all'impostazione delle strategie di battaglia. E il cuore del programma ed è qui che bisogna tener conto di tutti i possibili parametri. Nella fase di combattimento si aprono le ostilità, e se nelle fasi precedenti avete fatto bene i compiti a casa potrete avere la soddisfazione di spolverare il fondoschermo del vostro nemico con un moschetto caricato a sale. Infine, nella fase di recupero vi accucciate in un angolino e leccarvi le ferite mentre i vostri generali urlano ordini e squarciafoglie per organizzare i rifornimenti di munizioni e altro ciarpane. A quanto pare in qui è filato tutto liscio (e parte qualche milione di vittime), ma ho dimenticato di dirvi la cosa più importante sul programma, e cioè che è scritto in BASIC. Questo vi darà una chiara idea della sua velocità da brivido, e inoltre il sistema di comando è da buttare perché il cursore è pilotato tramite i tasti numerici (che sono messi in fila) in modo che premendoli tutti in sequenza esso si muova compiendo un giro in senso orario. Tutto questo penalizza fortemente anche l'editor delle battaglie, che vi farà venir voglia di un volo liberatore giù dalla tastiera. A buon intenditor...

### COMMENTO

Battaglie di Napoleone, eh? Piu! La simulazione è così dettagliata nella ricostruzione delle battaglie che anche il programma sembra sia stato scritto in quell'epoca. Non voglio parlare, poi, della sua lentezza perché rivala la leggerezza con quella delle stelle fisse e preterisco non fare commenti circa il ridicolo sistema di comando del cursore. Su griglia e sonoro è meglio sorvolare perché in fondo nessuno si aspetta che in un gioco simile siano superlativi, ma aspettatevi ugualmente roba di serie P (Pattume). In verità io non ho mai visto prima un simile concentrato di grandi pregi e grandi difetti. Il guaio è che i difetti (e-



battaglie più temose del "Prost delle battaglie" (come così Prost è il Napoleone del volante) e questo vi permette di saltare a più pari tutte le lunghe e tedious operazioni per creare una vostra campagna. In ogni battaglia è possibile decidere da che parte stare e a che li-

numero enorme di fasi (25!) dedicata ognuna a una piccola parte di tutte le possibili operazioni sul campo. Il numero di queste fasi è così elevato perché comprende le mosse di entrambi i giocatori e ognuna viene ripetuta più volte, quindi il numero reale di fasi diverse è più bas-

strema lentezza) annullano completamente i pregi (eccellente simulazione) e così l'unico consiglio che posso darvi è di rubare la bomba a neutroni del vostro vicino e usarla contro il primo negozio che oserà esporre questo programmaccio.



#### PRESENTAZIONE 77%

Due manuali completissimi, carismatici così così a schermo iniziati pietosi.

#### GRAFICA 41%

Scarnificate, schematiche, essenziali e sfarfallanti.

#### SONORO 23%

Tipico di questi simulatori, me è un insulto mortale al SID.

#### APPETIBILITÀ 35%

Molto lento e altrettanto ingiocabile.

#### LONGEVITÀ 12%

Vi verrà voglia di premere solo due tasti: uno qualunque e poi il reset.

#### GLOBALE 27%

Cataclismo. Uno spraco totale di idee interessanti anche una sagra di non-programmazione selvaggia.

## A Bit Of Fantasy

*Un gran numero di lettori ci scrive o telefona per chiedere in maniera più o meno civile le motivazioni delle nostre recensioni negative ad Ultima V: abbiamo chiesto al nostro Ed, che si è occupato della recensione, di spiegare una volta per tutte le ragioni di quei voti così bassi.*

Sembra che la mia recensione di Ultima V abbia scatenato un bel putiferio fra voi appassionati di giochi di ruolo: quasi ogni giorno arrivano lettere e telefonate indignate o quantomeno stupite di gente che chiede maggiori delucidazioni riguardo la apocalittica pagella che ho appioppato al gioco, da cui non solo tutti (me compreso) si aspettavano una Medaglia d'Oro, ma che ha anche ottenuto voti altissimi su diverse riviste straniere. E' logico che dia una spiegazione a questo mio comportamento distruttivo, e queste pagine sono il luogo più adatto per farlo.

Tanto per cominciare, penso che sia importantissimo spiegare che non tutte le riviste hanno recensito la stessa versione del gioco: molti redattori stranieri hanno avuto in visione le versioni PC IBM od Apple di questo programma, mentre noi abbiamo ricevuto in prova solamente la versione per Commodore 64. Purtroppo, questa conversione del gioco è stata affidata ad un team esterno alla Origin, e la loro scarsa esperienza in campo di RPG si è fatta sentire piuttosto

pesantemente.

Come ho avuto modo di dire anche in altre e più serie sedi, la responsabilità della pessima qualità del gioco è da attribuire solamente al convertitore, che si cela sotto la bieca sigla di Dr. Cat: il concetto di gioco e le sue numerose possibilità - così come erano state concepite originariamente da Lord British - sono intatti prossimi alla perfezione, ma nella conversione perdono tutto.

Proviamo a fare qualche esempio: siamo in combattimento contro dei mostriciattoli di basso livello e, come specificato nelle istruzioni (di L. British), decidiamo di selezionare un personaggio specifico del gruppo. I mostri ci attaccano, ma in questa occasione sterrano ben 32 attacchi prima che il nostro personaggio (gli altri sono giustamente disabilitati) possa fare una minima mossa. Sfido chiunque a sopravvivere ad una simile situazione per più di un turno.

Chiedere l'inventario relativo ad un personaggio è cosa piuttosto semplice, ma il bello arriva quando si scoprono sotto-sezioni dell'inventario che presentano strani simboli che non vengono spiegati nelle istruzioni: emmetto che non è molto difficile dedurre che si tratta di pozioni, pergamene ed oggetti speciali, me se qualcuno si fosse preoccupato di spiegarci le loro funzioni ed il modo di usarle e questo schermo sulle istruzioni forse non sarebbe stato poi tanto male.

Sempre in tema di "presentazione", posso giurare che su tutti e quattro i computer su cui ho provato il gioco ci sono stati dei problemi di caricamento, a questo con due copie diverse del gioco!

Vogliamo parlare di sonoro? Forse non

è il caso, anche perché lo possono ascoltare solo i possessori di C-128, che - senza offesa - non sono poi molti: ma vi sembra normale privare il 99% degli acquirenti di un elemento tanto importante quanto la musica? In Ultima IV avevano fatto miracoli per intitare quanti più dati possibile in un unico cancanamento, e NON POSSO CREDERE, nemmeno se me lo fate vedere personalmente, che in tre anni non sia stato possibile trovare il modo di conciliare grafica, sonoro ed interazione in un gioco, in special modo se il programma si estende su otto floccati, che sono uno spazio terribilmente grande!

Potrei continuare per pagine e pagine portando esempi come i mostri potentissimi che attaccano il gruppo sin dall'inizio senza lasciare possibilità di scampo, o le numerose discrepanze fra il manuale ed il gioco reale, o la facilità con cui si rimane imprigionati in luoghi biechissimi al calar del sole, ma penso che sia meglio calare un velo pietoso su questi aspetti del gioco.

Chi fra voi è abbastanza fortunato da potersi procurare una versione di Ultima V che NON giri su 64/128, potrà invece apprezzare la fantastica atmosfera creata dal gioco, la sua facilità di utilizzo, il piacere di imbarcarsi in una avventura di proporzioni realmente epiche che tiene impegnati per mesi e mesi, proprio come era nelle intenzioni di Lord British. Per tutti gli altri rimane un Ultima V mutilato, sconvolto, mal convertito, orrendo: una schifezza di epiche proporzioni. Peccato.

Ed.

## MOTOR MASSACRE

GREMLIN, C64

In un lontano futuro, a seguito di guerre nucleari e chimiche, sono scomparse tutte le città dalla faccia della terra. Ne è rimasta solo una, dove si è rifugiata tutta la gente pacifica. Infatti fuori dalla città vivono orde di mutanti agli ordini del dottor A.Noid che si serve di una droga speciale, lo Sliu, per tenerli in pugno. Questo Sliu trasforma le persone in una specie di zombi mutanti che ora infestano tutti i palazzi del Mondo Esterno. Sulla testa del Dr. A.Noid è stata posta una considerevole taglia e lui ha deciso di andarci a scovarlo sul suo fido veicolo ATV. Nell'ATV prende posto anche una macchina più piccola, la Ram-Car (macchine ariete). Con l'ATV puoi vagare per le città del dottore facendo attenzione ai vari paz-

zi al volante e alle posazioni di fuoco sui bordi della strada e se le auto nemiche vi danno fastidio potrete sempre ridurle a un'ammasso di lamiere fumanti con l'aiuto dei vostro caro cannone. In giro ogni tanto si potranno trovare anche stazioni di rifornimento in cui, oltre a fare il pieno, potrete riparare le macchine e acquistare veri tipi di armi quali missili a ricerca, un simpatico UZI e così via. Sulla strada troverete anche edifici in cui potrete entrare senza bisogno di pulirsi i piedi a suonare il campanello (che rudel). A questo punto l'azione cambia e mostra il vostro personaggio visto dall'alto che si aggira nei meandri del palazzo alla ricerca di soldi per comprare nuove armi e riparare l'ATV, proiettili per la 38 specie (e per altre armi) o il



### VERSIONE DISCO

Hummmmm... Questo gioco mi ricorda un tennino un clone di Technocop (su, CRM, non fere così! Fel il brevo... Ecco, così, e cuccie) solo che è vietato dell'elito e ha un caricamento più veloce (ATTENZIONE! La versione cassetta è una c\*\*\*\*e pazzesca con un caricamento per! e una probabile variazione di STARGLIDER II su VIC-20, come dice B.D.B.). La realizzazione poi non è il meesimo della vita, infatti lo scroll è una cosa abominevole a gli sprite non sono certo de oscar. Per una qualche ragione poi i programmatori hanno deciso di applicare l'inverso delle "Regole di PacManie per lo scroll multidirezionale" in base alla quale "uno sprita che si muova orizzontalmente viaggia e una velocità superiore ripalta e uno che viaggia in verticale". Per chi non avesse ancora capito, spiego: l'ATV quando va in orizzontale corre decentemente, ma quando va in verticale rallenta paurosemente. Ho alcuni dubbi sulle longevità, nonostante tutto lo ho trovato divertente soprattutto nella fase dello sfasciacarrozze (dove può vantare uno scroll peggiore del solito) e nelle fase "a piedi" dove si possono appliccare zombi a volontà. Provatele prime di comprare.

### VERSIONE CASSETTA

La versione su cassetta è da sconsigliare totalmente in quanto incorpora un multilido eterno e orripilente.

pass per l'arena, fondamentale per passare il quadro. Nei palazzi però circolano i già citati zombi che drenano l'energia del vostro personaggio al minimo tocco ma che potrete spacciare con un colpo di pistola (molto maglio l'UZI, però!). Una volta trovato il pass si ritorna all'ATV e ci si dirige (a caso) verso l'arena. Arrivati là dovete affrontare una gara di sfasciacarrozze a bordo del vostro Ram-Car. Superata anche questa prova, vi potrete dirigere verso una nuova e più difficile città fino ad arrivare al confronto con il dottor A.Noid in persona.



#### TANTO PER COMINCIARE

Avete presente la scena di Baile Speciali in cui viene rivista la combinazione dello scudo d'aria? (Re di Druldia) La combinazione è... Uno! Due! Tre! Quattro! Cinque! (Cesco Nero) Uno due tre quattro cinque? Ma è la combinazione che uno scemo userebbe per la propria valigia! Per le password di M.M. hanno usato lo stesso sistema (le trovate sia nella recensione sia nelle istruzioni)



Motor Massacre ha un bel concept, delle belle istruzioni in italiano e possiede una grande atmosfera: se avete la pazienza di leggere lo scenario prima di cominciare a giocare, vi sembrerà davvero di essere un motivatissimo giustiziere della strada future. Nonostante questo, il gioco ha un problema di ordine tecnico non indifferente: la realizzazione di entrambe le versioni (cassetta e disco) è piuttosto lenta, tanto da rendere quasi ingiocevoli le sequenze "applaudite", che oltretutto hanno anche una definizione grafica tendente al patetico. Per il resto, l'accompagnamento sonoro è adeguato alle situazioni con effetti scarni in una città silente (uhm... mica male, questa!) ed il rumore ossessionante dei nostri passi sui pavimenti metallici degli edifici popolati da mutanti. Immagino che sia meglio consigliarvi di fare una lunga prova del gioco la prossima volta che passate dal vostro software (che è il proiettile del software), come tutti sanno, perché se trovassero scorporabili le velocità dell'azione potreste trovare in Motor Massacre un programma abbastanza simpatico da impegnarvi un bel po' di giornata.

**PRESENTAZIONE 69%**  
Caricamento ultrarapido, sistema di password (idiota) ma niente pausa.

**GRAFICA 58%**  
Sprite grezzi e scrolli PENOSO.

**SONORO 61%**  
Una musicchetta carina e affetti nella norma (il passo del protagonista però è esagerato).

**APPETIBILITÀ 71%**  
Spiacciare zombi è simpatico, ma...

**LONGEVITÀ 61%**  
...a lungo andare vi stufate.

**GALEAZIA 62%**  
Non molto vario, ma può piacere agli amanti dell'Ultravio-  
lenza.

Supplemento a Zzap! n°34 - Maggio 1989

## L'ECO DELLA REDAZIONE

(dopo l'ora di chiusura)

Messa sotto pressione la Redazione di Zzap! confessa:

# “Era tutta una FINTA...”

Vergognosamente rivelato il macabro 'pesce d'Aprile' del Numero 33

Finalmente le disperate richieste di informazioni di centinaia di lettori avevano una risposta — seppur negativa. La promettevole recensione/anteprima del numero scorso si è rivelata niente altro che un malefico 'pesce d'Aprile' architettato dalla non meno malefica redazione di Zzap! al completo. Persino gli importatori avevano dato quasi per scontata la pubblicazione del seguito di quel best-seller dei videogame che è Zak McKracken And The Alien Mindbenders, telefonando agli uffici di Zzap! per avere maggiori delucidazioni a proposito. Difatti è da qualche settimana che si è resa disponibile in Italia la versione in ITALIANO di tale gioco, per cui era apparsa incredibilmente prematura la produzione di un seguito ancora più spettacolare.

Naturalmente le bugie hanno le gambe corte (come la sedia del Direttore Esecutivo, visto il peso...), e dopo pressanti interrogatori per carpire una pur minima notizia aggiuntiva che completasse il promettevole quadro offerto dalla recensione, i membri della redazione hanno ceduto, confessando l'ignobile scherzo. "Ci era piaciuto così tanto il primo Zak, che non abbiamo resistito alla tentazione di 'inventare' un seguito ancora più bello, trascorrendo il nostro (esiguo) tempo libero a progettare la struttura grafica, sonora e digitale — anche se a puro livello immaginativo." — ha ammesso uno dei redattori, che per non farsi riconoscere durante l'intervista si è camuffato con occhiali, naso e baffi finti (il tutto sopra una maschera nera... uhmhm...).

"Certo è che nessuno dei redattori può per-

mettersi una vacanza negli USA: Zzap! è Zzap!, mica il New York Times (ma va'!). Comunque nessuno ci dice che alla Lucasfilm non stiano già preparando un vero 'The Mindbenders Are Back'... NO! FERMI! Stavo scherzando... adesso non ricominciate a telefonare." — è stata la conclusione del redattore, che durante la lunga intervista (che vanitosi, 'sti redattori!) ha tenuto a precisare che "è inutile bersagliare di telefonate la redazione, visto che tutte le notizie vengono tempestivamente riportate sul numero in preparazione non appena vengono ricevute". Questa vicenda ci ha insegnato una cosa, in fondo: la redazione italiana, quando vuole, sa essere molto più originale di quella originale (inglese)...

# WEC LE MANS

## 24



...la guida e mette alla prova i  
servizi e la resistenza fisica di un pilota  
con la 24 ore di Le Mans WEC LE  
MANS non è solo un gioco - è l'ulti-  
ma esperienza in fatto di guida

**PRESTO DISPONIBILE  
PER VARI FORMATI.**

(istruzioni in italiano)

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casago (VA) - Tel. 0331/42111





# TOP TEN

## I PRIMI 10

- 1 LAST NINJA II (1) ↔ System 3
- 2 BUBBLE BOBBLE (2) ↔ Firebird
- 3 BARBARIAN II (7) ▲ Palace
- 4 SALAMANDER (5) ▲ Imagine
- 5 MICROSOCCER (3) ▼ Microprose
- 6 HAWKEYE (4) ▼ Thalamus
- 7 IMP. MISSION II (NE) Epyx
- 8 PAC-LAND (NE) Grandslam
- 9 EMLYN HUGHES (NE) Audiogenic
- 10 R-TYPE (6) ▼ El. Dreams

IL TAGLIANDO QUI SOTTO  
E' QUELLO CHE PORTERA'  
LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP!  
... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER  
GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA  
PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I  
MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO...  
COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO  
(oppure fatene una fotocopia),  
COMPILATELO E SPEDITELO A:

**Zzap! HIT PARADE**  
**CASELLA POSTALE 853**  
**20101 MILANO**

NOME, STEFANO, PERACCHI .....  
INDIRIZZO, VIA SAGUNTO, 5 .....  
.....  
.....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI  
GIOCHI SONO:

- 1 : 34% . DE KRACKEN . II . . . . .
- 2 : . . . . . I . . . . .
- 3 : BATMAN : THE . CAPED . CRUSADER . . . . .
- 4 : MICROSOCCER . . . . .
- 5 : BUBBLE . BOBBLE . . . . .
- 6 : EMLYN . HUGHES . . . . .

- 7 : BALL . GIUSTA . . . . .
- 8 : . . . . .
- 9 : BARBARIAN . II . . . . .
- 10 : FOOTBALL . MANAGER . II . . . . .

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):  
.....  
.....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

**Zzap! HIT PARADE**  
**Casella Postale 853**  
**20101 MILANO**

# ARCADE MUSCLE

US GOLD

Non c'è mese senza compilation, e quella di questo mese rispecchia perfettamente questo strano Maggio, in cui i giochi sono pochi ma di qualità estremamente varia.

## STREET FIGHTER

Questa conversione di uno dei più innovativi coin op dell'anno scorso è stata per il 84 un colossale fallimento, che ha indotto la US Gold a far produrre persino due versioni del gioco, nella speranza che la seconda fosse migliore della prima. Quella compresa nella compilation è effettivamente questa seconda versione, ma ciò non toglie che i giganteschi sprite del coin op siano stati compressi in maniera da toglier loro ogni spettacolarità. Eccettanto questo particolare, Street Fighter è un nor-

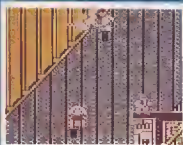
male picchiaduro basato su una strana arte marziale nitroviolenta che potrebbe farvi passare qualche ore divertendovi.



## BIONIC COMMANDO

Magnifica conversione del coin op, questo gioco vede il protagonista nei panni di un soldato del futuro dotato di un braccio estensibile che può essere usato a mò di liana di Tarzan, per spenzolarsi fra i livelli infestati di nemici ed arrampicarsi. L'azione è coinvolgentissima e le musiche sono quanto di meglio possa offrire il 84, e questa compilation offre un'ottima possibilità di portarsi a casa un grande classico che da solo vale più del prezzo dell'intera compilation.

## ROAD BLASTERS



Il coin op della Atari era di per sé poco spettacolare, e la versione per home computer è purtroppo di gran lunga peggiore dell'originale. Una macchina armata di cannone corre su di una lunga strada costeggiata da postazioni lanciamissili ed infestata da pazzi omicidi, ed il suo scopo è di riuscire ad arrivare al termine di ogni livello con abbastanza benzina nel serbatoio e possi-

bilmente tutta di un pezzo. Un aereo che passa di tanto in tanto sulla strada sgancia moduli agglutiviti che migliorano le nostre possibilità, ma nessun modulo può salvare questa orrenda conversione.

## 1943

Dopo il grande successo della



conversione di 1942, era presumibile che questa versione potenziata andasse ai primi posti nelle classifiche delle vendite, ma purtroppo è afflitto da problemi di caricamento e da una azione patetica. Qui in redazione lo abbiamo finito alla prima partita, e non abbiamo nemmeno avuto bisogno di usare una sola volta la capriola disponibile ai nostri aerei. Evitategli.

### SIDE ARMS

Il coin op aveva una grafica esaltante, bonus nascosti e la possibilità di agganciare i due droidi protagonisti a formare una unica arma ultrapotente. Nella versione bome sono rimaste le ultime due caratteristiche, ma la grafica è scesa a livelli di squallore indicibili, ed i colossali mostri di fine livello sono stati trasformati in semplici circoletti luminosi. I



droidi volano attraverso uno scenario a scrolling orizzontale, ma chi vuole un altro about'em np dalla grafica edilizia?

Conclusioni: Se siete del colle-

zionisti di conversioni Arcade & Muscic è quel che fo per voi, mo bodote bene che l'unico titolo veramente valido in esso contenuto è Bionic Commando.

**Disegnato: T. T. T.**

Vendita x Corrispondenza  
per Informazioni

**Sterlino**

Via Murri N° 73/75

40137 Bologna

Telefono 051/302896



## Sterlino Club

New  
PlayMate  
Shop

Soft  
Center

Commodore Paint

War Games  
Fantasy Games  
Giochi da Tavolo  
Role Playing  
Storici

MINIATURE  
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill  
Chaosium  
Eon  
Fasa  
Games Workshop  
Game Designers Workshop  
Iron Crown Enterprises  
Jeux Descartes  
Labirint  
Milton Bradley  
Rai Partha  
Roxton  
Standard Games  
Steve Jackson  
Strategic Studies Group  
Strate Libri  
TSR Inc  
Tor Books  
Victory Games  
World Wide War Games

HARDWARE  
&  
SOFTWARE

Commodore C64  
Amiga  
Atari ST  
Spectrum  
MSX  
PC IBM  
Nintendo  
Sega  
Atari 2600

SCACCHIERE  
ELETTRONICHE

Mephysta  
Challenger  
Kasparov

III. Scatolletta a un marchio registrato da 1 euro in

## UNA MONTAGNA DI GIOCHI!

*Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap! preferiscono acquistare da SoftMail.*

A grande richiesta, procede senza respiro la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento SoftMail #15, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina subito e sei immediatamente un cliente privilegiato!

## ACCESSION

Final cartridge III	110,000
Joy. Navigator	30,000
Joy. Slik stick	18,500
Joy. SpeedKing	20,000
Joy. SpeedK Autof.	33,000
Joy. Tac 2	20,000
Joy. Tac 5	50,000
Coprimouse	20,000
Portamouse	12,500
Tappetino mouse	22,500
Beflimi C04	40,000

## CEM 64/128 CASE

2068	18,000
er burner	18,000
ede muscle	18,000
ebrian II	18,000
ctman	18,000
sterokils	18,000
rk side	18,000
fender ... crown	12,000
naris	15,000
uble dragon	18,000
oon nius	15,000

50,000 LT K

22.000	T.A.O.
18.000	TAITO col-op
15.000	The bard's tale II
	The in crowd
10.000	Thunderblade
9.000	Total eclipse (FF)
8.000	Typhoon of steel
7.000	Ultima V
6.000	War in middle he
5.000	Wasteland
4.000	Woe Is Mans
3.000	WWE: Wrestlema

00.000 / #

29.000	Probeach valley
39.000	Roger Rabbit 3D
35.000	War in middle h
59.000	096 attack; sub
15.000	<i>Versioni su 3"</i>
20.000	
59.000	ATAFW
49.000	Barbarian 3
25.000	Cosmic pirate (f
39.000	Driller (italiano)
21.000	F16 combat pilo
total	516.500,00

100

49,000
50,000
50,000
50,000
50,000
<i>total</i>
39,000
39,000
49,000
50,000
50,000

## APPENDIXES & TIPS

Bard's tale I	22,500
Bard's tale II	25,000
Bard's tale III	25,000
Deathlord	19,000
Elite	18,000
Graphic adv. creator	7,500
Mars saga	19,000
Might & Magic	25,000
Pool of radiance	29,000
Quest for clues	30,000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima V	22,500
Wasteland	18,500

dynamic duo	18.0
-------------	------

colored flat +	15,000
et break	22,000
Linaker hotshot	15,000
and Prix Circuit	22,000
IM	15,000
ernat. speedway	5,000
y 90 soccer	18,000
et Ninja II	25,000
it duel	15,000
d storm	15,000
ropose soccer	39,000
eters	18,000
ack cat	5,000

23,000	23000
18,000	18000

18,000	AMSTRAD 48
29,000	Aliens
18,000	Airwolf
29,000	Arcade muscle
29,000	ATV simulator
telef.	Batman
29,000	Dragon ninja
15,000	Driller
29,000	Dynamic duo
25,000	G.U. naker hotshi
15,000	Grand prix simul
18,000	Last duel
25,000	Lead storm

2000 August 14

CASS.	Ring Coast IV
5,000	Leisure suit Larry
5,000	Pac land
18,000	R-type
5,000	S.E.U.C.K. (ITA)
18,000	STAC (UQ)
18,000	The deep
25,000	Winter edition
15,000	War in middle h
18,000	Zak McCracken
5,000	SPECTRUM 4
15,000	Archie music
19,000	Barbarian 2

49.000  
89.000

59,000
29,000
39,000
total
49,000
29,000
29,000
49,000
59,000
Cash,
18,000
18,000

## Jan 8

Cosmic pizza (ITA)	39.00
Crazy cars II	29.00
Denaris	25.00
Dragon's Lair (1mb)	75.00
F18 Falcon	59.00
Football director II	49.00
Fusion	49.00
K.Denglish soccer b.	49.00
Kristal	59.00
Last duel	25.00
R-type	49.00
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Super Hang-On	49.00
Space harrier	29.00
Tiger road	25.00
Trackout manager	49.00
Winter edition	25.00

al phorbusters	18.0
----------------	------

...the night	16,000
...Megade III	15,000
...socop	18,000
...in the gauntlet	15,000
...U.C.K.	25,000
...ve & volley	22,000
...not out	22,000
...of's world '88	18,000
...net sport Soccer	15,000
...turbobike simul	5,000
...erman man of...	18,000
...r Trek	talef,
...to coin op hits	18,000
...crocop	18,000
...e deep	15,000
...in crowd	29,000
...under blade	15,000
...at Arizona State	15,000

30,000	Olympic Challenge
21,000	Pacemaker

21,000	Facsimile
29,000	P-type
18,000	Flabscop
29,000	Run the gauntlet
29,000	Samaritan warrior
telef.	Savage
25,000	Shadow skimmer
15,000	Super hero
25,000	The in crowd
18,000	Tiger road
21,000	Total eclipse (TV)
39,000	Versioni su disco
telef.	
18,000	MS-DOS
35,000	Adc. dispendioso
29,000	Abrams battle tank
telef.	Grand Prix Circuit
total.	Amman 62, 63, 64

18,000	Expanding inst +
19,000	Inst. closed

18.000	Case due
18.000	Operation wolf
18.000	Pasteman Pat
15.000	Peter pack rat
18.000	Pr-M pegasus
18.000	Rambo II
5.000	Renegade III
5.000	R-type
26.000	Rex
18.000	Robocop
15.000	Run the gauntlet
10.000	Shoot out
10.000	Skate or die
10.000	The deep
10.000	The in crowd
50.000	Thunderblades
50.000	Total eclipse (Ita
50.000	Unholy night

15,000  
18,000

18.000  
18.000  
8.000  
5.000  
22.000  
18.000  
15.000  
18.000  
18.000  
18.000  
15.000  
18.000  
18.000  
18.000  
29.000  
18.000  
15.000

Both Mail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computer. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale!

Both Mail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutte le gentilezze che ti meriti.



Presentiamo in questa pagina alcune delle alcune novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato la registrazione e descritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (051) 30.01.74 dalle 9.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì. SoftMail può organizzare la consegna successiva tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle alcune novità qui esposte, SoftMail offre l'invio del catalogo delle miniopere di autori come Camus, Eco, Sforbici, Rainald, S.S., Finberg,



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 10,  
22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z	Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT. 25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.

☐ Pagherò al pestino in contassegno  
 Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express  
 Numero \_\_\_\_\_ scad. \_\_\_\_\_

Cognome e nome \_\_\_\_\_  
 Indirizzo \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_  
 CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

**FEMMA** (Se minorenni quella di un genitore)  
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati



Un'idea chiamata...

## GEOS

**MESSAGGIO IMPORTANTE  
PER I VIDEOGIOCATORI  
INTELLIGENTI** (gli altri  
cambino pure pagina...)

Questo articolo/recensione è il frutto di una scommessa stipulata qui in Redazione fra me e altri recensori. Quando mi è stato proposto di recensire il GEOS, la mia reazione è stata semplicemente una risata che è durata circa 5 minuti (Esagerato! DE).

— "Come è possibile arrivare a recensire su ZZAPI un "matteone" come questo? Quanti lettori sopravviveranno? Quante lettere minatorie ci arriveranno?"

— "OK, ci penso io, vediamo come reagiranno i lettori, vediamo se sopravviveranno ad una recensione "quasi-technica" sulla loro rivista "giocosa" per eccellenza!

Io NON penso che tutti i sessantaquattresimi siano stupidi come dite voi, le loro conoscenze vanno oltre il semplice digitare LOAD e RUN. Magari a qualcuno potrà anche interessare una cosa come questa...

Probabilmente preferiscono vedere la recensione di un software gestionale di buona qualità piuttosto che la recensione di qualche altro gioco-schifezza (o del diario di Walker, DE) come sono abituati a vedere da un po' di tempo a questa parte."

Questo è quello che urlai agli altri rimasti impassibili, quindi... Sessantaquattresimi d'Italia, fate vedere che siete perlomeno INTELLIGENTI, non fateci perdere la scommessa, e, cosa più importante, non fate questa brutta figura: scrivete o telefonate alla Redazione per esporre il vostro parere a proposito!

(Quante storie per farsi pubblicare un

articolo... DE)

### INTRODUZIONE ALLA "FILOSOFIA" GEOS

Benel Se siete arrivati fin qua, vuol dire che almeno a voi interessa: mi fa piacere che ci sia qualcuno più furbo degli altri!

Innanzitutto, prima di cominciare a descrivere nel dettaglio i vari package GEOS che verranno recensiti questo

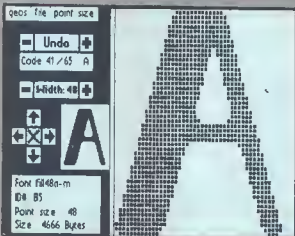
Macintosh.

I progettisti dell'Amiga, hanno letteralmente "scopiazzato" questo sistema e l'hanno chiamato appunto INTUITION, e causa del sistema di controllo particolarmente "intuitivo". Questo sistema permette di eseguire tutte le operazioni che si vogliono semplicemente muovendo un puntatore (a forma di freccia) sullo schermo e "clickando" (premendo il tasto di selezione) sull'icona rappresentante l'azione desiderata. Praticamente con questo sistema, si "abolisce" l'uso complicato della tastiera, se non in casi particolari.

A prima vista può sembrare un concetto difficile, ma una volta presa confidenza con il tutto, ci si rende conto della estrema semplicità con cui anche un non-esperto può accedere ad un programma che utilizzi questo metodo di comunicazione. Questo è quello che si intende per "interfaccia macchina-utente", la possibilità di compiere azioni anche molto complesse con il semplice movimento di una freccia sullo schermo!

Sul C64, tutto ciò è stato implementato dalla Berkeley Softworks con l'evidente impegno di offrire alla larga schiera di possessori di questo computer la possibilità di adeguarsi ad uno standard sempre più diffuso. Il GEOS, una volta installato in memoria, si sostituisce all'originale sistema operativo (quello che si ha all'accensione del computer), e permette di ottenere, con il metodo sopra descritto, tutte le azioni che altrimenti avrebbero richiesto lunghe "frasi" in linguaggio BASIC. Con il GEOS tutto è reso più facile, dal caricamento di un programma, al cambiamento del nome al disco.

Una volta realizzato un così potente strumento, la Berkeley Softworks ha avuto il dovere di sviluppare programmi che "girassero" sotto questo ambiente:



me: GEOS V1.3, GEOWRITE WORKSHOP e International FONT PACK, conviene spiegare nella maniera più semplice possibile le caratteristiche basilari che mettono il GEOS al di sopra di molti altri programmi gestionali "simili".

GEOS sta per Graphic Environment Operating System (Sistema Operativo in Ambiente Grafico), e a prima vista può sembrare "semplicemente" un clone del Workbench dell'Amiga o meglio, dell'Intuition.

Intelli il sistema di comando si basa sul concetto lineare: icone-manu-puntatore progettato e realizzato dalla Xerox a Palo Alto in California e successivamente reso più popolare dalla Apple con i propri computer della serie Lisa e



da qui sono nati i vari package GEOS, dalla versione V1.1 (del 1986) alla più recente V1.3, con le rispettive applicazioni.

A causa di ripetuti accessi al supporto magnetico, è possibile realizzare un sistema operativo solo sull'unità a disco, quindi gli utenti del Datassette ferebbero bene ad evolversi ed acquistare finalmente un disk drive, magari compatibile.

## GEOS V1.3

Questo package appartiene alla categoria dei Sistemi Operativi. È diviso in tre sezioni: utility, accessori della scrivania e accessori di sistema. Insieme compongono uno dei più potenti pacchetti applicativi mai scritti per il C64 nella sua (pur lunga) carriera.

### Le Utility

Probabilmente la più importante delle utility è il DeskTop, il cuore di tutto il sistema. E grazie a queste utility se riusciamo ad ottenere tutte le operazioni desiderate semplicemente muovendo un puntatore, ed è compito suo tutta la supervisione degli altri programmi presenti sul disco.

Una delle altre utility presenti in GEOS V1.3 è il GeoWrite, un potentissimo e versatile word processor, utile per memorizzare o stampare dati.

Questo word processor ha il pregio di essere incredibilmente immediato da usare, pur mantenendo le migliori caratteristiche che solitamente sono prerogative del solo software ad alto costo. Le opzioni implementate in questo programma non lo fanno sfuggire nemmeno di fronte ai migliori prodotti attualmente presenti in commercio, offre la possibilità di cambiare il font (il set di caratteri), cambiarne poi la grandezza e lo stile; c'è persino la possibilità di "tagliare e memorizzare" una parte di documento per usi futuri.

Un altro importantissimo programma presente sui due dischi che compongono il GEOS, è il GeoWrite, un potentissimo programma di grafica. A prima vista potrebbe sembrare il programma principale di tutto il package, con tutto il resto del software che gli fa da "contorno", e infatti ancora una volta ci troviamo davanti a software dalle altissime prestazioni e di altissima qualità. Non solo permette l'uso di tutti i 16 colori sulla pagina grafica, ma dispone di alcune opzioni veramente invidiabili. Al solito, un aspetto più che professionale conferisce al GeoPaint la qualità che lo

contraddistingue, rendendolo un programma che varrebbe il prezzo di tutto quanto anche se venduto singolarmente.

Anche in questa utility è presente la possibilità di memorizzare una porzione di schermo per poterla poi utilizzare persino in GeoWrite. Non solo, ma c'è la possibilità di inserire del testo con tutte le opzioni tra le più utili prese direttamente dal GeoWrite stesso.

Ultima delle "grandi" utility di questo package è il programma di Backup, un "programma esteso" che permette di creare delle copie di sicurezza del proprio software originale, anche perché NON si devono utilizzare i dischi presenti nella confezione per i propri usi.

### Gli Accessori della Scrivania

Sotto il termine "accessori della scriva-

anche se non avete una stampante Commodore; i Font e il DiskTurbo, che permette di caricare tutto il software 7 volte più velocemente del solito.

E con questo, si è concluso il nostro excursus attraverso i vari programmi che compongono il GEOS V1.3, comunque non è ancora finita (per questo mese), perché oltre ai sistemi operativi, in commercio sono presenti degli altri pacchetti applicativi "Geos Compatibili" come il...

## GEOWRITE WORKSHOP

Appartiene ad una categoria totalmente differente, il GeoWrite Workshop, è uno dei package che necessitano la presenza in memoria del Geos V1.2 o le sue versioni successive. Molte volte questo genere di package contiene delle versioni migliorate di pro-

grammi già esistenti, ma a volte contiene una "raccolta" di utility specifiche per un certo uso, come in questo caso!

Questa è la volta della stampa di testi, e per questo motivo, sui due dischi presenti nella confezione, sono presenti delle utility "dedicate" allo scopo.

Come era prevedibile, questo disco Geos è organizzato allo stesso modo degli altri: vi sono le "grandi" utility, gli accessori della scrivania e quelli di sistema.

### Le Utility

In questo stupefacente package, troviamo come al solito il DeskTop, che si rende necessario per sopprimerle alla mancanza del sistema operativo. Il DeskTop (versione V1.3) svolge le stesse funzioni come nel Geos "sistema operativo" e permette di tornare direttamente all'Intuition dopo aver finito di usare una delle utility. Come prevedibile, è presente un word processor, e quale meglio del GeoWrite poteva venire utilizzato da un package Geos?

Ovviamente si tratta di una versione ultra-reciente (per la precisione la V2.1) che surclassa decisamente tutte le precedenti, proponendo tutta una serie di opzioni di editing che farebbero vergognare persino un Macintosh! (Adesso non esageriamo; DE)

Tutte le opzioni delle versioni precedenti sono state ulteriormente migliorate, eliminando ogni minima ombra di bug, e implementandone alcune nuove per offrire alla sempre più esigente utenza Geos, IL MEGLIO che si possa deside-

STADIUM	24 point	Hearst	10, 12, 18, 24 point
Superb	24 point	LeConte	12, 18 point
Telegraph	18 point	Mykonos	12, 24 point
Tilden	12, 24 point	Ormond	12, 24 point
Tolman	12, 24 point	Putnam	12, 24 point
Boalt	12, 24 point	BRENNENS	18 point
Bowditch	12, 24 point	Bubble	24 point

nia", si intendono tutti quei mini-programmi che possono venire caricati ed utilizzati mentre si usa una delle "grandi" utility. Gli accessori sono: il Notepad, un block notes che permette di memorizzare fino a 127 pagine di dati importanti; l'orologio/sveglia; la calcolatrice, che permette dei calcoli basilari mentre è in esecuzione il GeoWrite (ad esempio); gli album di fotografie e di testi, utili per memorizzare parti di documenti e grafici, e il gestore delle preferenze, tramite il quale potete decidere la forma, il colore e la velocità del puntatore, il colore dello schermo, ed altre cose.

### Gli Accessori di Sistema

Infine, l'ultima categoria è quella degli accessori di sistema. Questi sono in genere dei micro-file che servono al sostentamento del DeskTop. Questi sono i vari driver di input: joystick, mouse, il ghtpen o koalpad; i driver di output: le stampanti per poter utilizzare il GEOS

rare in fatto di word processing su un C64.

Le opzioni più impressionanti riguardano la formattazione del testo a consistono principalmente nella formattazione individuale di ciascun paragrafo, giustificazione del testo a destra, sinistra o al centro, spaziatura singola, da un mezzo a dopo, uso degli apici o del pendic, stampa parziale di un documento, possibilità di intestazioni e note a piè pagina, a altre non meno importanti "features".

Un'altra importante utility di questo (già fenomenale) package è GeoMerge. Tramite questo programma, potete risolvere tutti i problemi inerenti la scrittura della propria corrispondenza. Infatti tramite appropriate opzioni è possibile ottenere il formato di una lettera standard e inserirne successivamente il testo, evitando impaginazioni mal riuscite e di cattivo gusto.

Con GeoMerge, potete aumentare la vostra efficienza e produttività incrementando l'effetto professionale dei vostri testi.

Altra fondamentale utility di questo package è senza dubbio Text Grabber, che già dal nome lascia immaginare a cosa possa servire. Infatti, mediante questo programma è possibile prelevare dei testi scritti con dei word processor diversi dal GeoWrite e convertirli in formato Geos-compatibile. In questo modo, potrete usufruire di tutte le nuove opzioni di GeoWrite V2.1 su dei testi scritti mediante word processor più "poveri" e dare nuova vita ad antichi manoscritti.

Con queste nuove utility diventa veramente illimitata la potenza di word processing del Geos!

### Gli Accessori di Sistema

Ciliagina sulla torta di questo package "storico" è GeoLaser che permette di usare la stampante Apola LaserWriter come dispositivo di output. Questa innovazione porterà la qualità di stampa dei vostri testi a livelli impressionanti; un documento stampato con una stampante laser conferisce al contenuto un aspetto ancora più professionale ed elegante...

Come al solito, vi sono degli altri accessori del sistema quali i font e le nuove stampanti per sopprimerle a tutte le necessità.

Con questo siamo arrivati alla fine della descrizione di GeoWrite Workshop, un package più che indispensabile se volete ottenere il massimo dal vostro sistema di video-scrittura composto da

C64, drive, stampante e Geos. Comunque, per ottenere VERAMENTE il massimo dal Geos, è necessario possedere l'incredibile...

## INTERNATIONAL FONTPACK

Ultimo package Geos-compatibile di questo mese è (finalmente!) l'International FONTPACK.

Questa raccolta di font, segue a distanza di qualche tempo l'uscita degli altri FONTPACK, ed è stata dettata dall'esigenza di avere i set di caratteri necessari per scrivere nella propria lingua nativa ai non anglosassoni. Da sempre i Tedeschi, i Francesi e gli Spagnoli, in fase di word processing si sono sempre trovati svantaggiati, infatti non potevano scrivere i particolari caratteri imposti dalla propria lingua. Questo fino a poco tempo fa... ora, l'International FONTPACK ha risolto tutti questi problemi, fornendo al pretenzioso utente, non solo una impressionante serie di font di di-

serietà della UNICA importatrice italiana ufficiale dei pacchetti Geos: la LEADER DISTRIBUZIONE, ogni confezione di questo genere contiene, udita, udite, la traduzione del manuale in ITALIANO!

Questo è ancora una volta il segno, sempre più evidente ormai, che qualcosa è cambiato nel nostro Paese; BASTA! alla diffusione delle copie "pirate" che al 99% non funzionano perfettamente. Basta! ai programmi (specie se di questo genere) senza istruzioni (in italiano!), che compromettono agli utenti l'uso ai massimi livelli!

Non fatevi sopraffare dal desiderio di "risparmiare" soldi, se volete software di buona qualità, acquistandolo originale lo troverete.

Oltretutto, nelle recensioni che avete appena letto, ho ommesso di proposito un benché minimo accenno a come si utilizza il Geos in particolare, così dovrete "forzatamente" acquistarne una copia originale (ma dopotutto l'avreste fatto lo stesso, VERO?)

Tornando ai manuali, come detto prima, in OGNI confezione ne è presente la versione in italiano, tranne nell'International FONTPACK, perché la "sezione" italiana è compresa nel complesso del manuale.

Un altro appunto va a quel letto di Zzap! che sono rimasti particolarmente colpiti dall'aver visto queste recensioni. Utilizzare il Geos, è più divertente di quanto possa sembrare, e PUO' diventare una cosa seria: sta a voi decidere come usarlo.

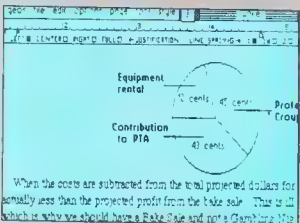
## PASSATO ... E FUTURO

Mi raccomando, non pensate che la "famiglia" Geos sia tutta

qui! Dall'86 continuano ed appariranno in commercio prodotti di questo genere. Alcuni titoli "to look for" sono: DeskPack, una raccolta di accessori della scrivania; GeoFile, un database; GeoCalc, uno spreadsheet; GeoPublish, un programma di desktop publishing; GeoSpell, un dizionario; GeoProgram, un assembler; ... e molti altri.

E appena giunta notizia di un GEOS V2.0 appena pubblicato in America. Ovviamente non possiamo fare altro che aspettare con pazienza che "qualcuno molto in alto" decida di importarlo qui da noi.

Aspettatevi da un momento all'altro recensioni di altri programmi simili: tutto ciò che ci perverrà in Redazione verrà prontamente visionato.



versa grandezza per tutti i gusti, ma completando il "lavoro" fornendo un versatile e easy-to-use font editor (creatore di font).

Finalmente tutti i popoli del mondo potranno scrivere dei testi col Geos senza dover ricorrere a "mezzucci" per ovviare alle peccche del proprio word processor o macchina da scrivere. Inoltre, con i font editor, è possibile creare tutti i font che si vogliono, a seconda della necessità, basta avere fantasia...

Ok, so cosa state pensando, pensate che tutti i programmi di cui vi ho parlato questo mese siano troppo difficili da usare per voi. E invece sbagliate!

Infatti non vi ho ancora parlato della cosa più importante (forse): i...

## MANUALI

A dimostrazione della professionalità e



Poche chiocchierel! Questo mese niente prediche (altrimenti perdo il posto) e, senza troppi preamboli, scioppatevi questo valongo di trucchi itolioni e inglesi, sperando che qualcuno almeno funzioni!

AJ

TOP  
SECRET

### FRIGHTMARE (Cascade/C64)

POKE 21839,44 — per vite infinite  
SYS 16384 — voi che dita? servirà per caso a ripartire?

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

### N.O.M.A.D. (Ocean/C64)

POKE 4469,76: POKE 4470,124: POKE 4471,17 — per vite infinite  
POKE 4217,n — 1<n<255 (numero di vite)  
SYS 319 — per ripartire

Pastorino Daniele - IMOLA

### GAUNTLET II (US Gold/C64)

Un listato per ottenere energia infinita da caricare prima del gioco:

```
1000 POKE 53280,,: POKE 53281,,: POKE 646,1
1010 SYS 65371: POKE 1024,2: POKE1025,25: POKE
1026,32: POKE 1027,26
1020 POKE 1028,26: POKE 1029,1: POKE 1030,16:
POKE 1031,33
1030 PRINT: PRINT
1040 FOR A=8448 TO 8512: POKE A,255: NEXT
1050 POKE 53248,100: POKE 53249,100: POKE
53276,1
1060 FOR A=528 TO 591: READ B: POKE A,B: NEXT
1070 SYS 528
1080 DATA 32,44,247,32,108,245,169,27,141
1090 DATA 208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
1100 DATA 169,32,141,48,43,169,53,141,49
1110 DATA 43,169,2,141,50,43,76,3,42,238
1120 DATA 38,208,169,155,141,17,208,169
1130 DATA 1,141,21,208,169,132,141,248,7
1140 DATA 238,1,208,169,96,141,231,154,96
```

Pastorino Daniele - IMOLA

### CHAMPIONSHIP WRESTLING (Epyx/C64)

Se il lottatore del computer vi ha messo a terra ed è sopra di voi per "schienarvi", muovete il joystick in su e premete fine ripetutamente il più velocemente possibile. La vostra energia salirà vertiginosamente e scaraventerete il vostro avversario in un angolo del ring.

Pastorino Daniele - IMOLA

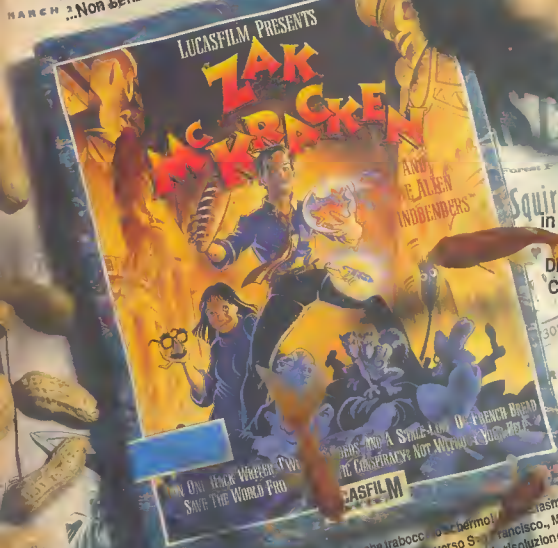
### (Players/C16-Plus4)

Premendo il tasto "W" passerete di livello in livello senza grossi problemi.

Venturi Gabriele - MODENA

Bigfoot Wildling C

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione extraterrestre...  
 ...Non senza il vostro aiuto!



Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili

Un unico, solo travolgente gioco che trabocca di avventura e di azione. Con Zak e i suoi compagni, potrete esplorare il mondo e risolvere i misteri più oscuri. Con Zak e i suoi compagni, potrete esplorare il mondo e risolvere i misteri più oscuri. Con Zak e i suoi compagni, potrete esplorare il mondo e risolvere i misteri più oscuri.



## ARMALYTE (Thalamus/C64)

Un istato veramente completo questo! Oltre a fornire vite infinite ad entrambi i giocatori, permette di scegliere il livello da cui partire, persino dalla sequenza finale!

```
1000 REM ** ARMALYTE ULTIMATE CHEAT **
1010 POKE 63410,96: PRINT CHR$(147): A=40832
1020 FOR X=0 TO 6: READ C: A=A+1: NEXT
1030 PRINT"VITE INFINITE PER IL PLAYER ONE?":
GOSUB 1150
1040 IF A$="N" THEN 1060
1050 POKE 59891,173
1060 PRINT"VITE INFINITE PER IL PLAYER TWO?":
GOSUB 1150
1070 IF A$="N" THEN 1090
1080 POKE 59991,173
1090 PRINT"LIVELLO INIZIALE (1-7) O SEQUENZA
FINALE (8)?"
1100 GET A: IF NOT A THEN 1100
1110 IF A<1 OR A>8 THEN 1140
1120 IF A<8 THEN 1140
1130 POKE 45058,A: POKE 45060,0: SYS 40832
1140 POKE 45059,A-1: POKE 45058,A: SYS 40832
1150 GET A$: IF A$="N" THEN 1150
1160 RETURN
1170 DATA 169,54,133,1,76,209,179
```

## TOM THUMB (Anco/C16-Plus4)

Dopo aver finito una normale partita, premendo il tasto "W". Inizierete la nuova partita dal punto in cui avete raccolto gli ultimi punti.

Venturi Gabriele - MODENA

## DEVIANTS (???/C64)

POKE 19986,0: POKE 20058,0: POKE 26497,0 — indovinate un po'...  
SYS 18384 — return 2 game

Pastorino Daniele - IMOLA

## ADDICTABALL (Alligata/C64)

POKE 41708,44: POKE 41922,44 (per le solite vite infinite)... SYS 32000 (riparte?)

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

## EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER (Audiogenic)

In risposta alle numerosissime lettere e telefonate giunte recentemente in Redazione, abbiamo deciso di chiudere definitivamente l'argomento e spiegare come si fa a giocare ad Emlyn Hughes, venendo incontro a tutti quei lettori che si sono limitati finora a guardare il computer giocare contro se stesso.

Comunque se possedete questo gioco in versione ORIGINALE (come dovreste, d'altronde), ricordate che il manuale allegato (anche se in inglese) spiega questo procedimento molto chiaramente: di conseguenza considerate questo piccolo aiuto come un favore a chi non conosce la lingua inglese. Sappiate che d'ora in poi che sarà inutile telefonare in Redazione per chiedere codici, aiuti, strategie, mappe o altre informazioni che sono contenute nelle collezioni ORIGINAL dei giochi stessi: ammettereste solamente di averli acquistati

piratati e noi non vi diremmo assolutamente niente! (Come rispondereste voi al telefono ad un lettore che vi chiede i codici di Rocket Ranger?)

Tornando ad Emlyn Hughes, una volta caricato in memoria, vedrete il titolo e una freccia. Muovete la freccia col joystick sul bordo alto dello schermo: appariranno dei menu. Andate sul menu GAME e premete fire. Muovete il joystick verso il basso fino ad illuminare la scritta TEAM ENGLAND. Tenete premuto fire e muovete il joystick a destra o a sinistra: il nome dopo TEAM cambierà. Selezionate la squadra che preferite e andate su EDIT TEAM. Premete fire e apparirà una schermata contenente tutti i dati riguardanti la squadra precedentemente selezionata. Muovete ora la freccia di fianco alla scritta PLAYED BY, sopra la scritta COMPUTER. Premete fire e scrivete con la tastiera il vostro nome o

quello che più vi piace, purché sia diverso dalla scritta COMPUTER. Premete RETURN. Fate lo stesso sul nome della squadra e/o su quello dei giocatori (mettete quello che volete). Alla fine fate un "doppio click" (premete fire due volte di seguito): appariranno tre icone. Selezionate quella centrale, premendo fire tornerete al menu GAME. Muovetevi sull'opzione ARRANGE FRIENDLY e premete fire. Fissate un'amichevole tra la vostra squadra ed una comandata dal computer o iniziate il campionato. Andate sull'opzione PLAY GAME, premete fire e...

COMPLIMENTIIII! State finalmente per giocare VOI contro il computer!

*Atireferp Enoia  
der Artsov Al (Zap!)*



## DYLAN DOG (System/C64)

La Systems, pur pubblicando diverse riviste del settore (la concorrenza?!), appoggia lo sviluppo del software Made-in-Italy e questo le fa molto onore.

Ma, bendo alle ciencie, pessiamo alla soluzione di uno dei più fermosi tra i loro prodotti: Dylan Dog.

Arrivati al bilvio andate a sinistra e addentratevi nella foresta. Quando il lupo vi assale ebbassate l'orme se vi viene chiesto, perchè e volte il lupo vi sbrane e scappa. Seguite le orme, dirigetevi verso le caverne e seguite il sentiero. Entrate nelle baracca e raccogliete il terzo coltello. Quando vi sbattono fuori dal college, suonate il campanello, salite le scale e dite la verità alla vecchia.

Proseguite alle seconda locanda; quando vi sparano correte verso di essa. Dopo il cicchetto con Alex vi colpiscono alla nuca, quindi rimanete sdraiati. Restate in Germania nonostante le intimidazioni di quelle sottospecie di ispettore Dermik. Trovate Mary Ann, portatela al college, me verrate tratti in trappole della sacerdotessa. Tutto sembra perduto, me sarà il fido coltellino e salvarvi dalla vecchia befane. Godetevi le ricompensa e la fama di investigatore, elmeno fino al prossimo incubo...

Gatti Andrea & Gavioli Graziano - MODENA

## EQUINOX (Hewson/C64)

POKE 13561,208 — per vite infinite

POKE 16497,96: POKE 16605 — per eliminare tutti i nemici

SYS 2830 — per farla in barba a Rolf Cecco

Pastorino Daniele - IMOLA

## COMUNICAZIONE DI SERVIZIO...

Messaggio strettamente personale per Pastorino Daniele di IMOLA.

Degli oltre 40 trucchi diversi che ci hai inviato, solo 8 meritano di essere pubblicati in queste pagine. Tutti gli altri sono già comparsi in qualche altro numero di Zzap! Non ti sembra uno spreco di tempo inutile? Prima di inviare qualche trucco accertati che non sia MAI stato pubblicato su qualche numero scorso!

## (POWER PYRAMIDS) (Grandslam/C64)

POWER PYRAMIDS (Grandslam/C64)

POKE 3532,44 — se volete vite infinite

SYS 2568 — se siete sicuri di voler ripartire

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

## ROLLAROUND (Mastertronic/C64)

POKE 43523,44 per vite infinite  
SYS 19000 per ripartire

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

## THING ON A SPRING (Gremlin/C64)

Due trucchi per questo evergreen dei videogiochi:

POKE 18001,255 — per olio infinito

SYS 16384 — and good gamin'

oppure, per i non-violenti...

... tenete premuti i tasti T, H, I, N, G, INST/DEL a la freccia in alto e sinistra durante lo schermo dei titoli. Quando lo schermo diventerà grigio avrete attivato il CHEAT-MODE (chi ha detto "modo gabola"?)

Pastorino Daniele - IMOLA

## IKARI WARRIORS (Elite/Spectrum)

Nel tabellone dei punteggi inserite PETELIVES e avrete vite infinite.

TNT Software

## TIGER ROAD (GO!/C64)

POKE 5749,234; POKE 5750,234 — per vite infinite

POKE 5401,0 — per energia infinita

POKE 5726,234; POKE 5727,234 — per tempo infinito

SYS 14848 — per ripartire

Servizio completo per quest'altro Probe schifezza offerto da...

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

KONIX

# NAVIGATOR

**L. 39.000**

## BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire "CONTROLLO TOTALE". Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

**Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.**



**SPEEDKING**



**MEGABLASTER**



**PREDATOR**

**KONIX**

**LEADER**  
DISTRIBUTION

Via Mazzini, 15  
21020 Casclaga (VA) - Tel. 0332/21 22 55

## SPECIALE SPECTRUM/MULTIFACE ONE

Qui di seguito troverete un mega-special di trucchi per gli spectrumiani. Per poterli inserire è necessario possedere la cartidge MULTIFACE ONE, molto diffusa tra i sincleristi che si rispettano.

Tra le altre opzioni, questa potentissima cartuccia permette di "scrivere" in una determinata locazione di memoria, un certo valore: proprio quello che fa una POKE del BASIC!

Di conseguenza, per motivi pratici (e per facilitare la lettura), i trucchi sono indicati come delle POKE, anche se in realtà non lo sono, OK?

### BRAVESTARR

(GO!)

POKE 51803,24 tempo infinito

### ARKANOID - REVENGE OF DOH

(Imagine)

POKE 37483,0 vite infinite  
POKE 40443,n n=numero vite  
POKE 40413,32 laser perenne  
POKE 40415,64 smash-ball perenne

### CRAZY CARS

(Titus)

POKE 29403,0 tempo illimitato

### CROSSWIZE

(Firebird)

POKE 51617,0 invulnerabilita'

### GUTZ

(Ocean)

POKE 38915,62 vite infinite

### MARAUDER

(Hewson)

POKE 35160,175 — POKE 35161,50 energia infinita

### RASTAN

(Imagine)

POKE 39895,0 energia infinita  
POKE 40790,0 megasalti

### SABOTAGE

(Zeppelin)

POKE 43396,255 vite infinite

### SIDEARMS

(GO!)

POKE 39511,24 invincibilità

### TARGET; RENEGADE

(Imagine)

POKE 63760,n n=minuti di tempo

### SAMANTHA FOX STRIP POKER

(Martech)

POKE 23408,8 provate ad immaginare...

## VENOM STRIKES BACK

(Gremilin)

POKE 49941,201 elimina i nemici

720'

(U.S. Gold)

POKE 40774,0 vite infinite  
POKE 41918,0 tempo infinito

## IKARI WARRIORS

(Elite)

POKE 40272,0 invulnerabilita'

## 19 - BOOT CAMP

(Cascade)

POKE 33849,0 tempo infinito

## BARBARIAN

(Psychosys)

POKE 51005,n n=numero vite

## DARK SIDE

(Incentive)

POKE 45436,0 carburante infinito

## I, BALL 2

(Silverbird)

POKE 43384,n n=numero vite

## VIRUS

(Rainbird)

POKE 44912,0 vite infinite

## STREET FIGHTER

(GO!)

POKE 41336,255 per non perdere mai

Possessori di Spectrum, ringraziate calorosamente, perché questo "speciale moltiplicatore one" è stato INTERAMENTE offerto da...

TNT Software

## PAC-MANIA (Grandslam/C64)

Non sapete cosa significa risolvere o non avere l'aggeggio hardware adatto? Ecco un programmino veloce veloce che permette di... scoprirvelo da soli!

```
000 REM ** PAC-MANIA CHEAT **
010 PRINT CHR$(147): FOR X=320 TO 357: GOTO 020
020 IF C=3695 THEN POKE 157,128: SYS 320
030 PRINT"ERRORE NEL DATA!": END
040 DATA 32,86,245,169,61,141
050 DATA 202,2,169,1,141,203,2
060 DATA 96,72,77,80,169,94
070 DATA 141,134,5,169,1,141,135
080 DATA 5,76,0,4,169,165,141
```

## THE VINDICATOR (Imagine/Spectrum)

Eccovi le password:  
Level 2: VALSALVA MANOEUVRE  
Level 3: EUSTACHIAN TUBES

TNT Software

## PRO SKATEBOARD SIMULATOR (Code Masters/C64)

Qualcuno ha pensato anche a voi, sfortunati possessori di questo blando giochetto. Non disperatevi, con un paio di POKE riuscirte una volta per tutte a finirlo... e a disfarsene per sempre.  
POKE 3701,96 — per tempo infinito  
POKE 53280,0 — per...  
POKE 56576,103: SYS 28416 — per ripartire

## PIRATES! (MicroProse/C64)

Non vi sono bastati i consigli apparsi sul numero 207? Bene, cioè male, comunque seguite queste istruzioni:

- Caricate il gioco;
  - Riasettate quando vi trovate ancorati in una qualsiasi città;
  - Digitate sulla stessa linea, usando le abbreviazioni dei comandi BASIC e senza spazi (soprattutto senza errori) le seguenti istruzioni:  
POKE 2050,3: SYS 42393: POKE 45,PEEK (35)+(PEEK (751)+253): POKE 45,(PEEK (751)+2) AND 255.
  - e premete RETURN
- Se ora fate un LIST, vi accorgete che... questo gioco è scritto in BASIC!
- Mediante semplici operazioni riuscite a risolvere i vostri problemi: l'età del capitano, il denaro in comune con i marinai, proprio capitale e lo stato sociale nelle 4 nazioni (Francia, Inghilterra, Olanda, Spagna).

### 1) LA VOSTRA ETÀ

Se fate LIST 95, dovrebbe apparire:

95 DE=PEEK (P95-3): GOTO 12000: DAY=PEEK (10+4\*PEEK (104)-3)

modificatela in:

95 DE=PEEK (P95-3): GOTO 12000: DAY=PEEK (10+4\*PEEK (104)-3600)

Il vostro personaggio (e la vostra età, diventerà 25 (il minimo) e le vostre condizioni fisiche miglioreranno sensibilmente.

### 2) IL DENARO IN COMUNE CON I MARINAI

Eseguite POKE 37927,A: POKE 37928,B.

Sapendo che A e B possono variare da 0 a 255 e che la quantità di denaro è data dalla formula  $A+256*B$ , il denaro minimo ottenibile con  $255+256*255$  è 65635, ma nel gioco diventa 655350.

### 3) IL CAPITALE PERSONALE

Eseguite POKE 37890,A: POKE 37891,B

Seguite lo stesso procedimento di cui sopra.

### 4) LA NAZIONE

Se decidete di ritirarvi, una parte del denaro che avete in comune con i marinai vi aspetta poiché siete il capitano, e a quel momento il vostro capitale personale si aggira attorno al massimo (655.350), sommando la nuova quantità di denaro il computer andrebbe in crash per overflow. Perciò mantenetevi attorno ai 500.000, con A e B di valori 230 e 235.

### 5) LO STATO SOCIALE

Il gioco ha un problema al riavvio con delle semplici istruzioni:

POKE (37888+13+(3 AND 3)),9 → Duca Inglese

POKE (37888+13+(2 AND 3)),9 → Duca Francese

POKE (37888+13+(1 AND 3)),9 → Duca Olandese

POKE (37888+13+(0 AND 3)),9 → Duca Spagnolo

Se sostituite il 9 con un numero inferiore anche il titolo nobiliare diminuirà. Inoltre con questa situazione sociale è possibile sposare la figlia di qualche Duca, incrementando ulteriormente il proprio punteggio.

Una volta inserite tutte le POKE, date il RUN.

Non spaventatevi se lo schermo è particolarmente confuso, cercate di selezionare "alle cieche" il sottomenu SAVE MES che si trova nel menu CHECK INFORMATION.

State attenti perché nel menu SAVE GAMES c'è anche l'opzione FORMAT!

Dopo aver fatto il SAVE, spegnete il computer, riaccendete e ricaricate il gioco. Nel file avrete memorizzato tutti i cambiamenti che vi permetteranno di arrivare finalmente al punteggio di 100/100.

Delle Gioie Nicola — S. Giuliano Milanese (MI)

IL GIOCO CHE STA FACENDO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

# RUN THE GAUNTLET



JETSKIS

HOVERS

SPEEDBOATS

METEORS

BUGGYS

WHEELIEBIXIES

SUPERCATS

QUADS

THE HILL

**9**  
SPECIALITÀ  
ESPLOSIVE

**LEADER**

EUROCOM

Via Mazzini, 15

21020 Casciago (VA)

Tel. 0332/21.22.55

**ocean**

Commodore L. 15.000/18.000

Spectrum L. 15.000

Amstrad L. 15.000

Amiga L. 29.000

Next-CT L. 29.000



# "HEI RAGAZZI, SIAMO NEI PASTICCI!"

ACTIVISION STA PRESENTANDO IL NUOVO

## REAL GHOSTBUSTERS™

E QUI IN GIRO STANNO VOLANDO DEI FANTASMI PROPRIO  
NIENTE SIMPATICI

Unisciti ai tuoi eroi favoriti, i grandi Ghostbusters, e salva la città da una vera invasione di folletti, fantasmi e cose varie che invadono le strade di notte.

Acchiappa e intrappola più mostri che puoi o di te si parlerà al passato!

- ★ 8 direzioni di scorrimento tutto colore.
- ★ Per uno o due giocatori.
- ★ Centinaia di mostri tutti diversi da acchiappare.
- ★ Effetti sonori fantastici.
- ★ Schermo introduttivo dinamico.
- ★ Animazione molto veloce.
- ★ 10 fantastici livelli.



 **ACTIVISION**

**LEADER**  
COMPUTER GAMES



GAME DESIGN COPYRIGHT  
DATA EAST USA, INC. © 1987  
ALL RIGHT RESERVED  
MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM  
DATA EAST USA, INC.  
© 1986 COLUMBIA PICTURES  
INDUSTRIES, INC.  
© 1986 COLUMBIA PICTURES TELEVISION  
A DIVISION OF CPT HOLDINGS, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED.



# Emlyn Hughes' Int. Soccer

(Audiogenic)

Ecco delle strategie vincenti per battere il computer anche al decimo livello.

— Appena "felciato" un evasario, non perdetelo d'occhio a marcello stretto perchè il battitore della punizione passerà la palla a lui.

— Sui calci di rigore, tenete il joystick verso il basso a, non appena l'arbitro avrà fischio, premete il fire finché il vostro giocatore toccherà la palla. Il tiro si insaccherà violentemente in rete.

— Per battere il decimo livello del computer dovete iniziare le partite facendo subito un goal (senza subirne), dopodiché iniziate a marcare stretto gli avversari facendo attenzione a non farli arrivare nella vostra area di rigore (teneteli in modo brutale, se necessario). Provate un contropiede con dei tiri dalla lunga distanza diagonali alti.

Mazze Giampiero — ROMA

## SILVERBIRD SAMPLE PLAYER

Questo sistema permette non solo di ascoltare ogni effetto sonoro presente nei giochi di queste simpatiche label, ma anche di inserirli nei propri programmi mediante "semplici" istruzioni DATA.

E' leggermente difficile questo procedimento, quindi state MOLTO attenti...

Per prima cosa caricate il gioco che volete (scegliete tra Slimey's Mine, I, Ball o Arcade Classics); resettate, inserite e SAIVatE il seguente programma, poi date un RUN.

```
100 REM ** SILVERBIRD SAMPLE PLAYER BY ZZAP! IN
1989 **
110 FOR T=4096 TO 4145: READ A: POKE T,A: NEXT
120 POKE 56,16: NEW
130 DATA 120,169,53,133,1,160,0,177,251
140 DATA 41,15,141,24,212,166,254,202
150 DATA 208,253,177,251,74,74,74,74
160 DATA 141,24,212,166,254,202,208,253
170 DATA 200,208,227,230,252,165,252
180 DATA 197,253,208,219,169,55
190 DATA 133,1,88,96
```

Fatto? Ora inserite il seguente listato a SAIVatE come al solito.

```
10 REM ** BEATBOX FOR SAMPLE PLAYER **
20 RESTORE
30 READ L,H,D: IF L<0 THEN 20
40 POKE 251,0: POKE 252,L
50 POKE 253,H: POKE 254,D
60 SYS 4096
70 GET A$: IF A$="" THEN 30
100 DATA .....: REM INSERIRETE QUI I VOSTRI DATA
...
... spazio per l'aggiunta di eventuali linee ...
XXX DATA -1,0,0: REM L'ULTIMA LINEA IN ASSOLUTO
```

Ed ecco il significato dei DATA che dovete pazientemente incollare...

L e H sono rispettivamente il byte basso e alto che "puntano" all'indirizzo di memoria dove inizia l'effetto desiderato; D è la velocità di esecuzione (1 veloce, 255 lento, 20 normale) e si trovano nelle tabelle sottostanti. A voi tocca scegliere l'effetto che più vi piace. Inserite nei DATA i numeri corrispondenti

ad L, A e H e scegliere le velocità.

Ricordate inoltre che se volete che i vostri effetti vengano suonati all'infinito dovete lasciare per ultimi i tre DATA della linea XXX (in ogni caso l'ultima dal programma BEATBOX), altrimenti potrete tranquillamente eliminarli.

## SLIMEY'S MINE

SAMPLE	L	H	SAMPLE	L	H
'Get ready!'	128	134	'Transfer!'	178	186
'You are here!'	134	141	'Bertie!'	186	191
Gulp	141	144	Snore	191	196
Drum	151	156	Whistle	196	200
'Got'im!'	156	161	'Game over'	224	233
'Owl'	161	166	'Aaargh!'	233	245
'Ur!'	166	170	Rude message	245	250
'Screen cleared'	170	178			

## I, BALL

## ARCADE CLASSICS

SAMPLE	L	H	SAMPLE	L	H
'I, Ball!'	160	172	Guitar	176	185
'Oh, no!'	172	183			
'Game over'	183	192			

Comunque se avete dei problemi, fate il procedimento sopra descritto per Slimey's Mine, aggiungete i DATA delle linee seguenti al programma BEATBOX e tutto vi sarà certamente più chiaro.

```
100 DATA 141,144,20: REM PER OGNUNA DELLE
110 DATA 166,170,10 REM SEGUENTI LINEE
120 DATA 156,161,15 REM IL FORMATO DEI
130 DATA 134,141,17 REM DATI E' L, H, D
140 DATA 186,191,19 REM E SI TROVANO NELLA
150 DATA 178,186,21 REM TABELLA DI

160 DATA 141,144,45 REM SLIMEY'S MINE
170 DATA 233,245,6
180 DATA -1,0,0: REM QUESTA E' LA FAMIGERATA LI-
NEA XXX
```

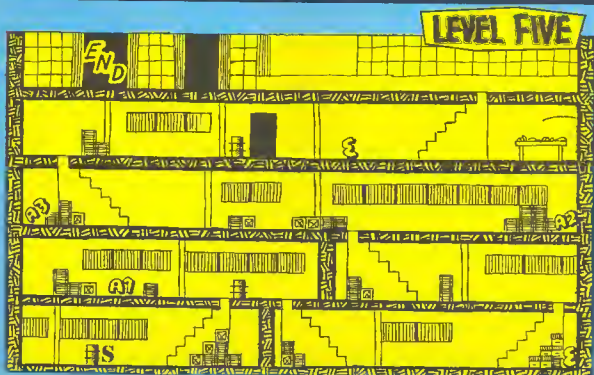
A questo punto date un RUN a... buon ascolto!

TIPS

# ROBO



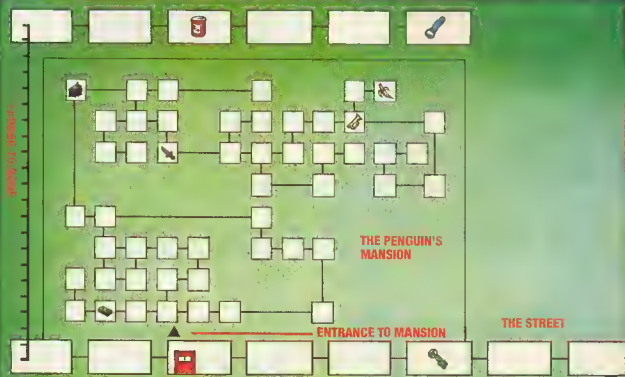
# DOOR



2 APR

1966

# BATMAN



A BIRD IN THE HAND





# IAN



## OBJECTS

-  Toast
-  Sweet
-  Egg
-  Pop
-  Cake
-  Mama
-  Trumpet
-  Knife
-  Video Tape
-  Comet Stick
-  Bat stick
-  Lift Key
-  Bear Key
-  Pass Card
-  Bart
-  Mugshot
-  Bugs
-  Lock Pick
-  Toot
-  Bombs
-  Torch
-  Batarang
-  Red Horse
-  Train

NOTE: All objects except the BOMB and the KNIFE must be used for maximum score



# BATMAN

A FETE WORSE THAN DEATH

## BATMAN, PART 2 - THE JOKER (OCEAN)

Chris Pratt di Morphet, Northumberland ci ha spedito la soluzione per l'avventura del Joker. Per cui, indossate la maschera, spalancate il mantello e via, più veloce della luce! (ehm, forse ho fatto un po' di confusione).

Per prima cosa ritrovate la lampadina (LIGHTBULB) nella Batcaverna ed utilizzatela nella stanza buia. In questo modo illuminerete la maschera anti-gas (GAS MASK) e torcia elettrica (FLASH LIGHT). Uscite dalla Batcaverna ed usate la maschera anti-gas prima di inoltrarvi nelle fogne in modo da evitare che il vostro livello di energia cali rapidamente. Servitevi della torcia elettrica nella sezione buia delle fogne per rendervi conto di dove state andando. Poi trovate i denti falsi (FALSE TEETH), che vi permetteranno di ingerire del cibo. Trovate gli occhiali da sole (SHADES) e conservateli per un uso futuro. Raccogliete ed utilizzate le orecchie (EARS) per guadagnare qualche punto extra.

Quando raggiungerete il Luna Park, perquisite le tende per trovare il denaro (MONEY) da utilizzare nella stanza delle slot machine. Continuate a giocare cer-

cando di vincere fino a che vedrete apparire una "tessera Jolly" (JOKER CARD). Raccoglietela e andate alla sala degli specchi dove troverete la macchina fotografica (CAMERA). Raccoglietela ed utilizzatela per ottenere una percentuale extra, poi trovate la porta inattraversabile nella sala degli specchi e usate la tessera Jolly. Questo vi permetterà di accedere al Joker Joint. Scendete giù lungo tutta la scala fino a raggiungere di nuovo le fogne.

Servitevi delle tenaglie (WIRE CUTTERS) per disinnescare le bombe che trovate lungo il cammino. Quando vi sarete occupati di tutte e dieci, fate ritorno al Luna Park dove troverete il Joker che gironzolo. Mettetelo con le spalle al muro e continuate a mallargli calci in faccia. A un certo punto lascerà cadere una corda (ROPE). Raccoglietela e poi dirigetevi verso le Montagne Russe. Una delle colonne delle Montagne Russe è in effetti una scala a pioli camuffata. Salitevi e prendete il martello e i chiodi (HAMMER AND NAILS). Salite lungo un'altra scala e prendete il pugnale (DAGGER). Nello schermo successivo troverete Robin, quindi usate la corda per liberarlo. Ah, e se usate il martello e i chiodi per bloccare le porte in movimento, vi sarà assegnata una percentuale extra.



## TIPS

### MENACE (Psychlapse/C64)

Cancate il gioco, resettate nello schermo dai titoli e optate per uno dei seguenti tip (oppure inseriteli tutti quanti):  
POKE 8980,234:POKE 8981,234 — per ottenere energie infinite

POKE 8228,0 — per cannon infinito

POKE 8243,0:POKE 8261,0 — per laser infinito

SYS 2080 — per ripartire

### LAND OF NEVERWHERE

(Power House/C64)

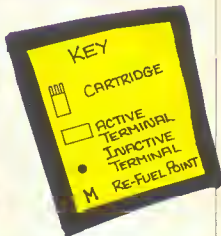
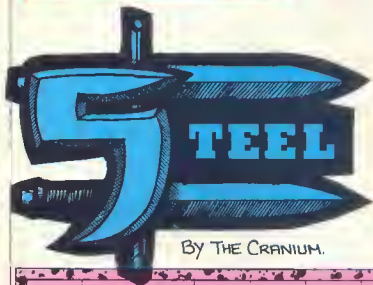
Veramente sconosciuto questo gioco, comunque beccatevi queste:

POKE 35587,234 — per disabilitare la collisione sprite-sprite

SYS 30000 — per ripartire il normal game

SYS 30250 — per ascoltare la musica.

Quando vorrete giocare dovrete premere RESTORE



# Il nuovo **GEOS™** 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

# GEOS



**GEOS 1.3 - L. 49.000**

**Comprende:**  
 desk Top: organizzatore e gestore di archivi  
 disk Turbo: veloci cariche di archivi  
 geoPaint: potente strumento grafico  
 geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare  
 Attrezzi della scrivania: orologio analogico, calcolatore, termino album di fotografie, altro da usare

## GEOWRITE WORK SHOP



**L. 49.000 - Comprende:**  
 GeoWrite 3.1™: Elaborazione di testi avanzata  
 geoMerge™: Programma sofisticato di gestione delle corrispondenze  
 geoLaser™: Supporto della stampante LaserWriter™ Apple®  
 Text Grabber™: Sincronizzatore di testi dedicato a geoWrite da altri elaboratori  
 Plot: Nuovo deskTop™, nuovo driver a capacità di sovrapposizione multistrato

## DESK PACK



**L. 69.000 - Comprende:**  
 Graphics Grabber™: Per la copia di grafica e materiale illustrativo  
 Icon Editor™: Per editing e controllo degli archivi di GEOS  
 Calendar: Una segreteria per i vostri appuntamenti  
 Bilib Jexie: Vi serve fantasia?  
 geoDisk™: Uno schedario elettronico  
 geoMerge™: Per creare documenti in formato multistrato

**BEAVERLEY**  
**Softworks**

Distribuito in Italia da: **LEADER Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55





## GHOSTS'N GOBLINS

(Elite/C64)

A grande richiesta, ripubblichiamo alcuni dei numerosissimi trucchi esistenti per questo fantastico gioco. E' senza dubbio merito della raccolta FRANK BRUNO'S BIG BOX se molti hanno riscoperto oggi questa stupenda conversione da coin-op!

POKE 2358,234

POKE 2359,234

POKE 2360,234 — vite infinite

POKE 2175, (0..255) — numero di vite a scelta

POKE 2203, (0..3) — per iniziare ad uno schermo qualunque

POKE 2214, (1..5) — per scegliere l'arma

POKE 7086,15 — gli zombie si tramutano in borse

SYS 2128 o SYS 2084 — per ripartire

Ricordatevi che sono già stati pubblicati un'infinità di trucchi per Ghosts'n'Goblins, fin del mese successivo alla sua recensione (Zzap! #4) per più di 6 mesi e seguire.

Grazie a Della Gioia Nicole di S. Giuliano Milanese (MI) e a tutti gli altri che hanno collaborato all'epoca.

## OPERATION WOLF

(Ocean/Spectrum)

Inserite con cura questo listato, date il RUN e inserite le cassette di Operation Wolf come al solito.

1000 FOR a=23296 TO 65535

1010 READ f: IF f=999 THEN RANDOMIZE USR 23296

1020 POKE a,f: NEXT a

1030 DATA 243,62,255,55,221

1040 DATA 33,203,92,17,162

1050 DATA 10,205,86,5,48

1060 DATA 241,175,50,35,93

1070 DATA 205,22,93,30,101

1080 DATA 33,180,244,1,52

1090 DATA 10,53,11,35,120

1100 DATA 177,32,249,29,123

1110 DATA 211,254,32,237,62

1120 DATA 202,50,106,251,205

1130 DATA 92,251,62,200,50

1140 DATA 123,251,205,109,251

1150 DATA 33,76,91,175,50

1160 DATA 43,252,34,22,254

1170 DATA 49,0,0,195,222

1180 DATA 254,62,201,50,80

1190 DATA 254,205,64,254,175

1200 DATA 50,6,159,50,233

1210 DATA 158,50,254,162,50

1220 DATA 255,162,195,0,128

1230 DATA 999

## BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/Spectrum)

Il numero di persone che ha mandato questo trucco è più di... sei.

Probabilmente perchè è decisamente ovvio: giocando la versione su cassetta, alla richiesta di riavvolgere il nastro, NON FATELO e lasciate premuto il PLAY sul registratore. Verranno così caricati i nuovi livelli con cinque vite e tutto il tempo a disposizione.

## BACK TO REALITY

(Mastertronic/C64)

Semplicemente un altro "pacco" di POKE esclusivamente per voi. Caricate il gioco in macchina, resettate e inserite prontamente una delle seguenti per diversi speciali FX:

POKE 53271,3

POKE 53277,3 per rendere il vostro personaggio più grande di qualsiasi altra cosa

POKE 53271,252

POKE 53277,252 per ingrandire tutti gli altri personaggi escluso il vostro

POKE 53271,255

POKE 53277,255 per ingigantire tutto quanto

POKE 53271,0

POKE 53277,255...

POKE 53271,255

POKE 53277,0...

POKE 24752,x per cambiare il colore della parte alta del vostro personaggio, con x compreso tra 0 e 15

POKE 24753,x per cambiare il colore del resto (0&lt;x&lt;15)

POKE 30916,234

POKE 30917,169

POKE 30918,0 per disattivare la musica (evviva!)

SYS 16384 per ripetere

## PAC-MANIA

(Grandslam/C64)

POKE 17715,96 elimina la collisione sprite-sprite (comterate a prendere le pillole? Bah!)

SYS 14336 per ripetere il gioco

Pierluca Maitese &amp; Piero Giarratana di MODICA (RG)

## PHANTYS

(Imagine/Spectrum)

Il codice per accedere alla seconda sezione è 18757.

TNT Software

## THE LAST NINJA 2

(System 3/Spectrum)

10 REM \*\* NINJA 2 - MAGA HACK \*\*

20 CLEAR 32768

30 LOAD \*\* CODE 65088

40 FOR a=65362 TO 1e9

50 READ b: IF b=999 THEN POKE a,b: NEXT a

60 RANDOMIZE USR 65088

70 DATA 62,255,50,14,117

80 DATA 175,50,73,159

90 DATA 195,253,115,999

TNT Software

**-L. 59.000 -**

**TURBO  
PEDAL**



**Con Out Run +  
Supercycle**

- CBM64 cassetta -  
**IN OMAGGIO**



**Il primo simulatore  
dell'acceleratore e del freno  
per tutti i giochi di guida simulata.**

**LEADER**  
CONSTRUTTORI

# BUDGET a Go-Go!!!

*La stagione dei giochini economici non tramonta mai, e in questo periodo sembra ancora più viva grazie alle numerose riproposte (re-release per gli anglofili) di vecchi successi. Una preghiera agli spacciatori incalliti di programmi 'piratati': perlomeno questi, acquistateli in versione otiginale: il prezzo è 'giusto', no?!*



## Little Computer People

Ricochet (re-release), per C64

**T**utte le cose che vanno storte con i computer hanno avuto una ragione di esistere qualche anno fa grazie ad un solitario programmatore di nome David Crane, che si accorse che un piccolo ormino abita all'interno del suo calcolatore. Affascinato dal piccolo amico, lo incoraggiò ad uscire allo scoperto costruendogli una casa piena di tutte le comodità moderne, come un piccolo computer, un giradischi, una TV ed un pianoforte. Come si venne a scoprire queste LCP (dall'acronimo del loro nome inglese) sono molto amichevoli, e si divertono spesso a fare un po' di conversazione o a ballare.

Ma ricordatevi - dovete ricordarvi di nutrirli o si ammaleranno!

Tutte le prime recensioni di Little Computer People erano della versione su disco, che ha in effetti molta più profondità di quella su cassetta. Non che sia stato male pubblicarlo su cassetta, in modo che anche gli utenti su nastro non si sentano esclusi. Se non lo avete mai visto prima o vi piacciono gli animaletti domestici potete dargli un'occhiata, ma la sua scarsa longevità è parecchio limitante.

**GLOBALE 82%**

## ACTION FORCE

M.A.D. (re-release), per C64

**L**e forze di Cobra hanno attaccato la piccola e pacifica isola di Botsnada. Gli abitanti civili dell'isola sono stati evacuati, ma la velocità dell'operazione è risultata in un gran numero di informazioni vitali rimaste disperse nel settore orientale. La presenza delle forze Cobra si intensifica, rendendo necessario l'invio di una armata d'attacco che recuperi le informazioni. Questo è un lavoro per la Action Force. Prendete il ruolo di Wild Bill, il pilota di elicotteri, e dovete proteggere il veicolo AWE Striker nel suo viaggio sull'isola, distruggendo gli ostacoli sul suo percorso e difendendolo dagli attacchi aerei.

Una volta capito che cosa cavolo succede in Action Force non ci mettete molto ad accorgervi che tutto quel che avete da fare è distruggere pezzi di scenario e scontrare gli aerei nemici. Sì, avete letto bene: scontrare. Il vostro mezzo ci mette tanto tempo a girare che venite abbattuti ancora prima di accorgervi degli aerei. Il successo deriva più dalla fortuna che dalla abilità - non è la migliore delle strategie, in effetti; e questo è il fattore che fa di Action Force un titolo per cui è meglio non spendere una lira.

**GLOBALE 49%**



# SPEEDZONE

MASTERTRONIC, per C64

**C**i sono sempre state un sacco di leggende riguardanti il triangolo delle Bermuda - quell'area di mare dove le cose scompaiono misteriosamente senza lasciare traccia - ed ora si è trovata un'anomalia simile nello spazio esterno. Molte navi sono scomparse senza lasciare tracce: non è stato intercettato alcun messaggio e non è stato trovato il minimo relitto. La prima nave a scomparire è stata un cargo della linea Sarek-Kholinor e l'anomalia ha preso il suo nome da questo. Gli scienziati hanno deciso di volerne sapere qualcosa di più sull'Ano-

malia SK, e così VOI siete stati mandati nella Speedzone. Che tremendo shoot'em up! La gratica è semplicemente orribile, il sonoro quasi non esiste del tutto e la giocabilità... ugh! Sballottare avanti e indietro una navicella caotica e blastare nemici ancora più incasinati non è particolarmente esaltante: vi basta una partita per convincervi che è una vera schifezza. Come si dice? Ah, sì: "Uno spreco di nastro".

**GLOBALE 10%**



# BOMBFUSION

MASTERTRONIC, per C64

**S**iamo in una situazione molto pericolosa: un gruppo di terroristi ha piazzato delle bombe in una centrale nucleare, che si trova quindi in una situazione piuttosto esplosiva che potrebbe coinvolgere la maggior parte dell'emisfero settentrionale. Solo voi potete salvare il mondo: dovete entrare nella centrale e rimettere le cellule di fusione nei loro contenitori protettivi prendendole e costringendole a seguirvi. Questo deve essere fatto mentre evitate delle rocce cadenti che causano la liberazione delle cellule e disinnescando le bombe dei terroristi prima che il livello di radiazioni arrivi alla strato-

sfera. Questo, a grandi linee, è tutto. Questo è ciò di cui consiste il gioco — prendere cellule e ticcarle in una scatola. Eccitante, eh? Beh, no: è mortalmente noioso. Tutti i livelli sono molto simili, con sprite piccoli, bianchi e ripetitivi e piattaforme che fanno da sfondo all'azione. L'unica differenza fra un livello e l'altro sta nel numero di cellule da raccogliere. E' un gioco che difficilmente si guadagnerà un posto d'onore nelle vostre collezioni; un titolo bianco anche a questo prezzo.

**GLOBALE 32%**

# TURBO ESPRIT

Encore, per C64 (re-release)

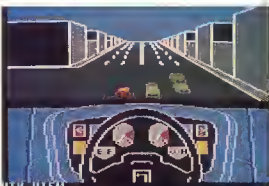
**L'**idea sarebbe questa: all'interno della vostra città ci sono tanti spaccatori che circolano liberamente con le loro auto e voi siete il poliziotto che a bordo di una fiammeggiante Lotus Esprit Turbo ha il compito di intercettarli e fermarli. La gratica è in soggettiva "falsa" nel senso che avete davanti al naso un cruscotto con tanto di contaghiometri e volante ma la vostra macchina è ben visibile oltre il parabrezza. Dono dell'ubiquità? Io direi che piuttosto i programmatori hanno cercato di abbinare qualcuno ma non ha importanza, risulterà sin troppo evidente in seguito l'inconsistenza del prodotto. Dunque guardando fuori dal vetro principale del vostro bolide vedete una serie di

autovetture di diversa colorazione, e tra queste le rosse sono quelle degli spaccatori, che andranno urtate e tamponate un certo numero di volte ma potete anche sparargli ottenendo però un minore compenso in punti. Bisogna stare bene attenti alle macchine blindate e a quelle pirata bianche i cui occupanti non esitano ad allungare la loro mano con pistola inclusa fuori dai loro finestrini. Una mappa della città vi sarà d'aiuto in qualsiasi momento la richiediate. Turbo Esprit è un elemento disturbatore della società poiché provoca lassismo e vive dell'apatia dei videogiochi. Si riduce a un percorrere strade per ore e ore senza venire a capo di niente e la grafica è ridicola. Già nel 1985 Turbo

Esprit era cosa morta, e dunque come è possibile far tornare a nuova vita qualcosa che è

già morto?

**GLOBALE 45%**



PENALTY: 6700 SCORE: 50

Zzap! Maggio 89 67

# HEAVY METAL PARADROID

KIXX (re-release), per C64

**E'** stato ricevuto un messaggio da una flotta di incrociatori spaziali nelle profondità dello spazio. I droidi imbarcati sulle otto corazzate sono impazziti ed hanno intrappolato l'equipaggio umano delle navi. Il messaggio è stato intercettato tre giorni addietro ed ora il Consiglio non pensa che ci siano molte speranze per i sopravvissuti.

L'unica cosa da fare è teletrasportare sul luogo del mistatito un'apparecchiatura telecomandata che dia un'occhiata in giro. In questo caso particolare, si tratta di una specie di elicotto svolazzante che si può inserire sul crenio di un qualsiasi altro droide e controllare.

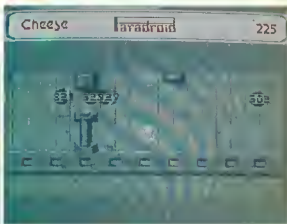
I primi indizi raccolti dai droidi-sonda hanno mostrato che tutte le torme di vita sulla neve sono state distrutte, così tutto quel che dovete fare è di

distruggere gli altri robot. Potete far questo sparando, scontrando od impossessandovi di un altro droide. Lo strumento di controllo è armato di laser, ma potete usare anche altre armi.

Per prendere il controllo di un droide, entrate in un sottogioco che consiste di una scher-



**M.E.** Proprio quando pensavate che un gloco non poteva essere migliorato più di tanto, una ditta se ne accorge con una nuova variazione che sviluppa il concetto originale. Il primo Paroldroid era un gloco assaiante, a quando la variazione scolarista fece la sua comparsa sul retro della cassetta con Urdilum - pensavo che si trattasse del massimo. Ora abbiamo la Heavy Metal Edition, completa di murl dall'aspetto assolutamente solido a di schermata dei titoli - a costo solo \*\*\*\* lire! Come si può stare senza una copia di Paroldroid, ora? Va lo dico io - non al più! Andate a comprarlo immediatamente!



meta e forma di circuito nella quale dovete lanciare i vostri impulsi elettronici verso un nucleo centrale tentando di colorarlo il più possibile.

**PRESENTAZIONE 94%**

Presentazione eccellente, superbo look "tecnologico", istruzioni nella presentazione, tocchi brillanti nel gioco. E non dimentichiamoci della sequenza di caricamento!

**GRAFICA 89%**

Scrolling preciso e piani ora in metallo bi-ombreggiato. Gli sprite sono più funzionali che spettacolari.

**SONORO 82%**

Brillanti borbottii robotici ed efficaci  
suoni laser.

**APPETIBILITA' 87%**

Un po' difficile entrarci all'inizio.

**LONGEVITÀ 98%**

Una volta che avete capito che cosa fare l'azione vi terrà attaccati allo schermo per mesi - e continuerete a giocarlo ancora nei prossimi anni.

**GALE 97%**

Un gioco che non dovrebbe mancare a nessun sessantatrista.

## ATTENZIONE !!!

in **Via Montegani, 11 - Milano**

**TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER A 500**

**A L. 250.000 IVATO**  
**da B.C.S.**

**IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO  
DI GIOCHI ORIGINALI !!**

tel. 02-89.69.960 - fax. 02-89502102

**NEW**

**ITALVIDEO**

Italvideo centro-nord  
Corso Tintori, 11  
Firenze - Tel. 055-245789

**AMSTRAD**

PC IBM

**AMIGA**

**ATARI**

Commodore® C 16/ + 4

Commodore® C 64

Compatibili MSX

Cerchiamo e selezioniamo per voi i programmi più belli, più divertenti, più insoliti. Offriamo garanzia di originalità. Assicuriamo garanzia di qualità. Pro-mettiamo garanzia di continuità perché col nostro impegno vi offiremo sempre il meglio.

Italvideo centro-sud  
Via E. Dal Pozzo, 7  
Roma - Tel. 06-5584334

**Italvideo**

i professionisti del software



**BUDGET**

# KRAKOUT

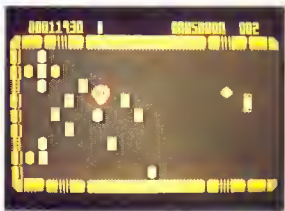
KIXX, per C64 (re-release)

**T**utto ebbe inizio con l'avvento di Pong. Il giocatore comanda una stanghetta

con cui faceva rimbalzare una pallina (quadrata) contro un muro. Parecchi anni dopo la Taito decise di sfruttare alla grande l'idea di Pong e diede alla luce Arkanoid che come marcia in più aveva dei potenti quali sparo e calamita (per



Mi domando cosa avrebbero letto le software house se Pong (e di conseguenza Arkanoid) non fosse mai nato. Certamente KRAKOUT è stato realizzato in maniera impeccabile, ma nello stesso modo sono stati realizzati anche ...TRAZ, RICOCHET, Ball Blast e così via. Non vi è niente in questo gioco che possa convincere ad acquistarlo al posto del già nominato ...TRAZ (che oltretutto è da un pezzo in versione budget e ha il construction kit). In effetti il discorso varrebbe per quasi tutti gli opere a fugli (R-TYPE compreso) e altri tipi di giochi, ma lasciamo stare. Come dicevo, la realizzazione è ineccepibile, gli epiteti hanno un che di metallico e gli affetti sonori sono OK, ma KRAKOUT rimarrà per sempre negli Anni della Mediocrità.



dime un paio). Il grande successo di quest'ultimo provocò un'enorme ondata di cloni, senza contare il seguito di Arkanoid: Ravanga of Doh. Da "Enciclopedia del videogioco", edizioni PacMan. Dopo questa piccola introduzione, un piccolo chiarimento: KRAKOUT è un clone di Arkanoid (sommesso che non ci eravate arrivati...). Rispetto a

quest'ultimo vi sono delle differenze: la paletta è posta di lato piuttosto che in basso e i poteri non vengono incontrati ma rimangono al posto dei mattoncini colpiti. I poteri stessi rappresentano qualcosa di diverso: la B provoca un'esplosione di nove mattoncini, la M fornisce un missile che spazza una fila intera di mattoncini e vi è persino la possi-

# ADVANCED PINBALL SIMULATOR

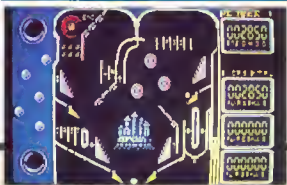
Code Masters, per C64

**E**ccolo qua il nuovo simulatore dei fratelli Darling che dopo alcune brutte esperienze full-price hanno ripiegato sul budget con una nuova proposta di simulazione stavolta di un semplice flipper. Già comunque i due imberbi programmatori inglesi avevano conosciuto il successo con BMX Simulator, un gioco che io amo intimamente e che forse meritava una edizione a prezzo pieno data l'alta qualità del prodotto e quindi di certe esperienze di successo non sono certo digiuni. Vediamo ora quali meraviglie sapranno mostrarci con questo Pinball Simulator: scopo

del gioco è come sarà ormai noto all'intero genere umano mantenere nell'area di gioco il più a lungo possibile una sfera di metallo evitando che la suddetta vada a imboccare proprio la via d'uscita. Per questo va respinta con delle apposite paletta che consentono di imprimere una certa velocità e direzione al globetto d'acciaio. Il piano di gioco è pieno dei soliti comodi con lettere, dei bumpers, gli stantuffi che al contatto con la pallina srompono in improvvisi scatti che scareventano il globo di qua e di là. I due maghetti del computer della Code ci hanno infilato qualche variante come una pozione magica dagli effetti sicuramente piacevoli e



Simpatico, ecco la giusta definizione per queste simulazioni di flipper anche se a forza di appioppare definizioni a volte fuori luogo di "simulatore" i due Darling rischiano di alienare ai molti favori presso il pubblico videogiocchista. Advanced Pinball Simulator è divertente come potrebbe essere divertente un flipper mediamente impegnativo delle Bally con qualche riserva però: pur trattandosi di un budget, riproporre il classico del divertimento automatico sul video doveva però far riflettere sulle enormi possibilità che può offrire un computer rispetto alla realtà, cioè libertà di introdurre particolari bonus, baraggini e innovazioni sempre più vari. In questo gioco della Code Masters non se ne vedono moltissimi. L'azione non manca e la frenesia anche però tutto risulterà nella norma per gli appassionati del genere ma in attesa di Time Scanner ci si può accontentare.



bilità di colmare lo spazio vuoto dietro la stanghette impedendo così la perdita delle vite (ovviamente è temporaneo). Vi sono poi dei nemici che se entrano in contatto con la paletta le bloccano per alcuni preziosi secondi.

#### PRESENTAZIONE 78%

Un mare di opzioni (comprese quelle retiniche) e striminzite istruzioni in italiano.

**GRAFICA 66%**  
Fondali nella norma e sprite "metallici".

**SONORO 61%**  
BING e TING. Niente di follemente meraviglioso.

**APPETIBILITÀ 63%**  
Non l'abbiamo già visto da qualche altra parte?

**LONGEVITÀ 59%**  
Sì, decisamente l'abbiamo già visto.

**GLOBALE 62%**  
Consigliato solo agli sfegatati fans di PONG.

che appare sul piano di gioco, e c'è anche una sorte di libro degli incantesimi che ha vari effetti sul gioco.

#### PRESENTAZIONE

50%

Le solite opzionalissime piccole

**GRAFICA 60%**  
Non proprio minimalista ma quasi.

**SONORO 57%**  
Normale tendenza allo scarso.

**APPETIBILITÀ 60%**

Il fascino del flipper è sempre verde.

**LONGEVITÀ 63%**

Acchiappa, acchiappa.

**GLOBALE 61%**  
Flipper che ti passa!

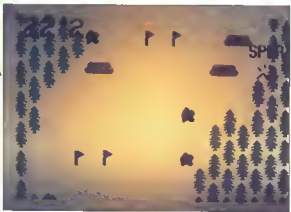
## OLIMPIC SKIER DIZASTERBLASTER, PACMANIC

ALTERNATIVE, C64 (re-release)

### OLYMPIC SKIER

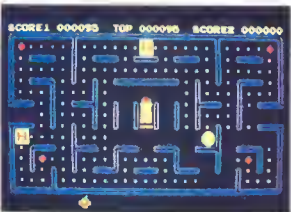
Avete mai desiderato essendo a gare di sci in TV di imitare le geste dei vari atleti (per imitare Tombe basta mangiare dei tortellini e buttarsi giù da una montagna) pur non possedendo degli sci e non sapendo sciare? Beh, allora OLIMPIC SKIER fa per

delle bendierine blu e rosse (che esperto, eh?) evitando nel frattempo elberi e sassi. Il salto del trampolino (niente a che vedere con la magnifica prova di Winter Games) è, dulcis in fundo, la discesa libera dove eviterete una foresta tipo Mato Grosso e dei tronchi accatastati dimenticati



voi. Hey, no, scherzavate! La verità è che... Insomma, è un programma orrendo e si vede. Vi sono tre specialità, una più brutta dell'altra: lo slalom e sciori verticale verso il basso in cui dovrete passare tra

il per caso. Detto questo sembrerebbe simpatico, ma è realizzato in maniera tremenda. Lo scroll nello slalom e nella discesa è orribile, gli sprite sono orrendi e gli effetti sonori sono peggio. Ributtante.



### DIZASTERBLASTER

Ecco a voi uno dei giochi più originali dell'universo. Uno spara e fugge verticale con tipico schema post-invasor. Gli unici "occhi" (chiamiamoli così) nuovi (!?!?) sono una fase in cui si devono scendere le meteoriti e una fase di attacco. Gli allenatori spaziano dall'assurdo al disgustoso e probabilmente sono stati acquistati a qualche svendita. Tanto per gridare se si spara troppo si esplode, e c'è anche un limite di tempo rappresentato dal "fuel". Un gioco così è un pericolo per tutti i comodoni a cui piacciono gli shoot'em-up. Evitatelo.

### PACMANIC

Ecco a voi il ciu della raccolta: teh-dehl un clone di Pac-Man. Per tutti quelli che non lo conoscono (me dove vivete?) ecco a voi una veloce descrizione: un tizio rotondo con occhi e bocca (Pac-Man, appunto) circola per un mini labirinto alla ricerca di pallini gialli con cui saziarsi (si accontenta di poco). Ad ostacolarlo vi sono però vi sono dei fantasmini che al minimo contatto manderanno Muncher-Man (qui si chiama così) nelle verdi Pec-praterie. Fortunatamente si può difendere prendendo una maxi pillola che gli permette di mangiarsi i fantasmini. Ripulito un intero schermo si passa ad un altro più difficile. Unica cosa diversa da Pac-Man è la lettera H che si trova nel labirinto, la quale teletrasporta M.M. un po' più in là. E Pac-Man, cosa volete di più?...

### GLOBALE 45%

Un pessimo acquisto per tre ragioni: li avete tutti di certo, sono brutti e con qualcosina in più vi potete comprare Zamzara.

# MEGA OFFERTA

**AFTER BURNER**  
C64 cass.



**MEGA BLESTER**

**L. 29.000**



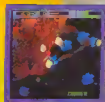
NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA  
FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO L. 29.000 TI SARANNO OFFERTI:

**AFTER BURNER** (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision  
**MEGA BLASTER** il joystick della Konix per grandi prestazioni

**FULL WARNING STATUS: CONDITION RED**

# BLASTEROIDS



AMIGA SCREEN SHOTS



**THRUSTER ● LAUNCH!**  
**WARRIOR ● LAUNCH!**  
**SPEEDER ● LAUNCH!**

**DIRETTAMENTE DAL FAMOSO  
GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.**

Azione per uno o due giocatori, questa sarà  
la conversione da Coin-op per il 1989

**ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!**

Presto per C64, SPECTRUM, MSX  
Cass. **L. 18.000** Disco **L. 25.000**  
AMIGA **L. 49.000**  
ST **L. 39.000**



© 1987 Tengen. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
HEADWAY HOUSE, 68-73 SHOE LANE, LONDON EC4P 4AB. TEL. 01-377 4443.

# A MODO MIO

di Martin Walker

Con un lento ed ampio gesto divise la nebbia, poi saltò verso l'altro, sospeso ad all'invisibili che proteggevano la sua forma terrestre. Askaroth lanciò proiettili fulminanti verso di lui, ma passarono senza colpirlo ai suoi lati. Mentre la lama fendeva i cieli, le fiamme avvilupparono l'usurpatore, e le nebbie si chiusero nuovamente su di lui. Rotarono sempre più veloci, portando la figura ancora più in alto. Poi si udì un grande urlo; un lungo pianto bestiale che non generava alcuna pietà. L'usurpatore precipitò impotente, la sua lama si spezzava in migliaia di minuscoli frammenti che si disperdevano nel vuoto. Il corpo tremolò come una fiammella mentre cominciava a svanire ed a ritornare alla sua dimensione. L'immagine di Askaroth svanì con lui, e con un ultimo rugito di sfida, Askaroth tornò al suo regno, lasciando il re della polvere ed i suoi sudditi nuovamente soli nella grande sala, dove accorsero sollevati verso le spade fiammeggianti che portavano nuovamente la luce sul regno. Il re si alzò dal trono e sorrise. "Il diario di questo mese sarà parecchio esaltante!"

## Sabato 6 Agosto

Bene, ho completato la musica da suonare durante la sequenza di caricamento da disco dei livelli di Armalyte — una sequenza eterea del finale indeterminato che dà qualche sudato momento di relax fra un livello e l'altro, permettendo al giocatore di riposare il dito che usa il pulsante di fuoco e prepararsi ai massacri in arrivo. L'ultimo pezzo che mi rimane da completare è la musica del Game Over. Deve avere un impatto immediato, dal momento che la maggior parte della gente lo ascolterà solo per il tempo necessario ad inserire le proprie iniziali nella tabella dei record. Deve anche essere abbastanza esaltante da dare una sensazione di successo.

## Domenica 7 Agosto

Durante il pomeriggio ho finalmente concluso la musica di fine partita, e mi rimane solo da inserire la mia routine di dissolvenza (quella scritta per il disco demo) alla routine di esecuzione vera e propria

perché possa essere utilizzata dal cliente. Di solito l'effetto migliore si ottiene incrociando due dissolvenze fra una partita e l'altra per dare un senso maggiore di transizione (approfondirò domani quando mi occuperò della routine).

## Lunedì 8 Agosto

La routine di dissolvenza del demo è stata estrapolata dal demo per essere aggiunta alla routine di esecuzione, e già che c'ero ho deciso di dare la possibilità di inserire una dissolvenza in un qualsiasi punto dell'esecuzione ed ad una qualsiasi velocità. La cosa più importante per i clienti è di non avere troppi problemi nell'installazione. Durante la realizzazione del master di Hunter's Moon abbiamo avuto un sacco di guai a temporizzare la musica del caricamento in modo che dissolvesse alla fine del caricamento stesso. Dopotutto, dovete trovare il momento esatto per far partire la dissolvenza, inserire un timer per farla iniziare, poi continuare a diminuire la velocità di diminuzione sino a che il volume non arriva a zero quando la musica finisce. La musica di caricamento di Armalyte inserisce la sua dissolvenza automaticamente e spegne la routine di esecuzione esattamente quando la musica termina. Posso perfino ottenere una dissolvenza di 30 secondi se neecessano!

## Martedì 9 Agosto

Sono andato a Southampton per una nuova commissione di effetti sonori, portandomi dietro il disco di demo ed il blocco

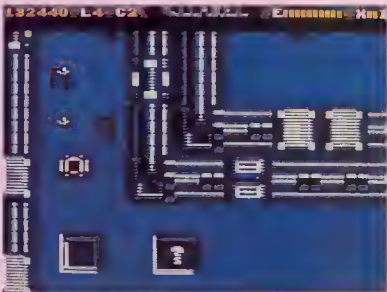
degli appunti. Discutere con precisione che cosa vuole il cliente alla fine fa risparmiare veramente un sacco di tempo — con gli effetti sonori in maniera particolare. È buffo che i programmatori stessi non abbiano quasi mai un'idea precisa di quel di cui hanno bisogno sino a che non ve ne uscite con un paio di effetti esaltanti — e poi trovano almeno 32 modifiche da fare! Ecco perché preferisco definire tutto sin dall'inizio (e naturalmente non ha niente a che fare con il fatto che ogni volta mi offrono un pranzo gratis...).

## Mercoledì 10 Agosto

Dopo una telefonata da Robin da Exeter con qualche informazione su delle modifiche che sono state fatte ad Armalyte, oggi ho dovuto allungare la musica del Game Over, e dare anche un'aggiustata ad un paio di effetti sonori. Sono riuscito ad organizzare un viaggio ad Exeter per martedì prossimo per vedere le aggiunte sorprese che sono state fatte alla struttura di gioco, e dimostrare l'effetto che hanno queste modifiche su una persona che non se lo aspetta. Si tratta di una parte vitale dei test: quanti giochi conoscete che sono troppo facili o troppo difficili? Questo è stato giocato per dei mesi e si vede. Il grosso problema è che i programmatori diventano sempre troppo bravi con i loro stessi giochi, così il parere di una persona esterna diventa presto fondamentale — almeno così è capitato con il mio Hunter's.

## Giovedì 11 Agosto

Questa mattina mi è arrivato l'ultimo disco di Armalyte, con varie modifiche ed una falsa musica installata. La compilazione finale delle musiche del gioco nella locazione richiesta mi ha portato via quasi un'ora e mezza, e nonostante questo ho fatto due errori che hanno richiesto un bel po' di ricerca prima di venire identificati. Visto che le musiche vere e proprie sono solo una piccola percentuale del file musicale, sono riuscito ad infilare anche la musica del caricamento da nastro nel file del gioco, e verrà utilizzata come un pezzo extra di 3 minuti durante la sequenza di demo del gioco (un totale di 10 minuti di musica,



che effare).

Durante il pomeriggio, dopo parecchie telefonate a qualche seduta per inserire un paio di nuovi effetti, mi sono trovato e lere una vera e propria corsa per mettere le musica finale ed il lile degli effetti sonori sul disco per poterlo rivedere in tempo ed Exeter. Alla fine avevo solo cinque minuti prime che il postino partisse. Pensando al mio appuntamento ad Exeter della prossima settimana, ho poi sostituito il micro-switch del pulsante di fuoco sul mio joystick. Stava diventando un po' troppo morbido, ed ho bisogno di tutti i vantaggi possibili!

## Venerdì 12 Agosto

La nuova commissione di effetti sonori è cominciata oggi, ed ho anche deciso di aggiornare il modulo per gli effetti e portarlo al livello del modulo per le musiche. Gli effetti sonori vengono bene, ma l'editor è lento e manca di rifiniture (almeno dopo aver lavorato per dei mesi con il mio supereditor musicale). La codifica per il modulo è stata completata durante il pomeriggio, ma poiché me ne vado nelle verdi terre selvagge del Lincolnshire questo weekend, l'editor dovrà aspettare almeno sino alla prossima settimana.

## Martedì 16 Agosto

Il grande giorno. Dopo aver ritoccato milioni di volte la calibratura del pulsante di fuoco durante il viaggio di 120 miglia verso Exeter, il grande momento è arrivato alle 11 di mattina. E' stata caricata cerimoniosamente l'ultima versione di Armalyte, e mentre tutti tenevano il tasto sospeso in quell'ufficio semibuio, ho escluso il modo auto-pilota e sono entrato nell'Esperienza. E che esperienza! Avrei voluto giocare tutto il giorno - le nuove opzioni sono eccezionali!

Probabilmente la cosa che mi piace di più è che lo potete giocare in diversi modi, scegliendo diverse combinazioni di armi ogni volta che giocate e persino scambiando le superarmi in tempo reale per affrontare particolari avversari. Ogni volta che alla Cyberdyne vedono giocare qualcuno, vedono un diverso approccio. Lo so che sono stato io e produrre tutta la parte sonora del gioco (e sono felice che ai produttori sia piaciuta), ma questo è il mio gioco preferito su una qualsiasi macchina sin dai tempi di Delta, ed è un GRANDE compimento. Se tutto va per il verso giusto la recensione dovrebbe essere su questo stesso numero, così non dovrete tirarvi di me alla cieca - ma se non lo comprate, siete avvertiti! Ho passato più tempo a giocare con questo programma che non su un qualsiasi altro titolo uscito durante l'anno!

## Mercoledì 17 Agosto

Diversi lettori da tutte le parti del paese mi hanno scritto grazie a Zzap! ed alla Thalamus, e le vostre lettere sono state una lettura interessante. Molte grazie per il disturbo che vi siete presi, ragazzi! Mi spiace di non poter rispondere personalmente e tutti (scrivo già 70 ore alla settimana e mi occupo del diario) me vorrei ringraziare particolarmente Chris Hester per la sua prosa epica (il postino ha avuto bisogno di un carretto per trasportare le lettere!).

Andrew Roberts mi ha mandato un sacco di idee per Citadel (e molte sono simili alle mie, per cui deva essere una specie di spica industriale). Ve da sé che molte delle tue idee sono state già incluse, e le porte nascoste saranno una parte importante del gioco. La tua idea di raccogliere "crediti di comando" (anche se Morpheus usava uno schema simile) è nuova nel fatto che con 20 si esquite una nuova neve e con 30 si supera il livello presente. Hmmm...

A. Farrell mi ha fatto un grande compimento chiedendomi di vendergli il mio editor musicale. Come avrai intuito dal diario, il mio editor è un affare strettamente personale che uso per le mie commissioni, così temo che non sarà disponibile commercialmente. Il demo che ho spedito erano semplici pezzi musicali, separati dall'editor proprio per evitare che dei pirati me lo copiassero.

La tua domanda sulla realizzazione dello

volta. Se ottenevate un bel suono dovevate avere memoria per ricordarvi come avevate fatto! Gli ultimi suoni che possono produrre le tastiere sono tanto complessi che molti musicisti non tentano nemmeno di programmarli, ma usano dei dischetti commerciali da cui caricano dei banchi di suoni. Se può consolarvi, scoprirete sulle schermate dei giochi che molti autori hanno i loro esperti di effetti sonori specializzati - sono molto fortunato a fare tutto da solo! Temo per fermare il concetto, oggi ho riscritto l'editor di suoni ed ho aggiunto alcune caratteristiche che mi aiuteranno nelle mie prossime commissioni - nessun prodotto commerciale sarà mai tanto flessibile. Sperimentate con qualche utility musicale per scoprire come ottenere nuovi suoni, e quando ne trovate uno che vi piace veramente, provate a migliorarlo scrivendovi da soli la vostra routine per suonarlo!



## Giovedì 18 Agosto

Dopo aver prodotto un altro po' di effetti sonori (il problema è sapersi fermare quando si ottiene un suono che "funziona"), sono tornato a Citadel. Visto che l'essenza del gioco è di attivare trappole per scoprire delle attrezzature, chiavi, porte e brutte sorprese (!), l'editor di grafica è stato caricato per studiare una bella sequenza di apertura delle botole. Queste sequenze sono importanti, poiché da lì maggior parte delle sensazioni di esplorazione. La temporizzazione è cruciale - se le porta si apre troppo in fretta non c'è il tempo per farsi prendere dall'angoscia mentre il vostro Inseguitore potrebbe prendere un pezzo di attrezzatura; troppo pieno e potreste scappare troppo facilmente se sotto si trovasse qualcosa di bruttoli!

scrolling parallelo di un campo stellare va al di là della profondità concessami per questo diario, ma in breve posso dire che viene fatto usando dei caratteri. Definendo una singola stella in posizioni successive all'interno di un carattere, poi riempiendo un intero schermo con esse, potete avere sono a 1000 stelle tutte insieme con pochissimi sforzi. Diversi livelli si ottengono utilizzando diversi caratteri, ognuno con una sola stella che viene disegnata nelle griglia del carattere ed una velocità diversa.

Infine, Keith McLeman mi fa i suoi complimenti per gli effetti sonori di Hunter's Moon, e parla di un argomento che interessa parecchie persone - la difficoltà di ottenere buoni effetti sonori nei giochi. Non ci sono metodi migliori dei tentativi! Probabilmente ho imparato di più sugli effetti sonori pasticciando con uno dei primi sintetizzatori in un complesso - niente registratori, niente memorie, solo una nota per



Un fine settimana molto interessante con un ospite a sorpresa - nientemeno che Mr. Riggers! Come potete immaginare, abbiamo passato la maggior parte del tempo a giocare, ed ho tirato fuori ancora una volta un Atari 800! Per quanto riguarda la pure giocabilità, alcuni dei suoi giochi sono magnifici, e per i fanatici dei record, dirò che i programmi più giocati sono stati A.E. (Grodberbund), Outlaw/Howitz (APX) e Brislas (First Star). Dall'altra parte, il mio fedele ST si è goduto un breve cancanico di Starlight2. Che esperienza! Anche se ho fatto poca più che il turista, vagando ovunque dando occhiata in giro, sembra che abbia abbastanza per tenere interessati i giocatori per settimane se non mesi - certamente ripaga della mancanza di profondità dell'originale, che tuttavia è piaciuto ad un sacco di gente (me compreso). Infine, esaltati dalla preview di Trip-A-Tron di Minter, abbiamo sentito la musica di Armalyte mentre girava Colourspace sull'ST.

### Domenica 21 Agosto

Un altro paio di giorni passati nella relativa tranquillità dell'editor di sprite. E' molto facile perdersi al suo interno, poiché non potete solo disegnare le piccole bestiole ma anche unire, sovrapporre e persino preparare sequenze animate per dei testi. Dopo una lunga sessione, ho generato una sequenza definitiva per l'apertura delle treppole e delle porte.

Usando il multiplexer dovete poter aggiungere dettagli nei fondali e colore alle schermate, oltre che produrre i normali cattivi alieni, tutto usando gli sprite. In effetti, visto che l'unico problema con un qualsiasi multiplexer è di fare in modo che non ci siano mai più di otto sprite sulla stessa linea orizzontale, questo fatto mi

aiutava molto e mettere gli sprite sul fondale. Se tutti gli sprite si potessero muovere, le alternative sono un sacco di sforzi per assicurarsi che non avvenga mai la combinazione sbagliata (Armalyte) o lo starfallito (Zynaps).

### Giovedì 25 Agosto

Il ritorno delle città Alla fine un grande progresso per il codice di Citadel, costituito dall'aggiunta della routine di collisione principale per identificare i muri e gli altri ostacoli terrestri. La codifica è andata liscia, e alla fine delle giornate mi potevo spostare sui corridoi con una sensazione di solidità assoluta sotto i piedi (?). L'unico bug rimasto mi fa impalare MONITOR su un tubo occasionale, ma lo metterò a posto entro domani.

### Sabato 27 Agosto

Mi è appena capitata la più assurda serie di coincidenze! Ieri sono riuscito a trovare il bug del "tubo impalante" ed ho pestato un po' di tempo a testare il programma con Paul Beecher, il mio ospite speciale per questo pomeriggio. Alla sera Belinda ed io abbiamo notato una pozza d'acqua che si formava sul pavimento della cucina - un tubo aveva cominciato a perderti! Dopo aver tentato inutilmente di riparare il tubo, abbiamo passato la notte con il tubo principale staccato ed ad ascoltare i gorgoglii che provenivano da tutte le pareti. La mattina dopo, casualmente, insieme all'idraulico è arrivata una pubblicità che diceva di aggiungere "una magia speciale alla vostra cucina": Forse parlavano di una piscina. Groan (e Yawn). Devo stare più attento quando inserirò le routine di esplosione di Citadel!

### Martedì 30 Agosto

Dopo una sessione che ha portato quasi a completamento la mia ultima commissione di effetti sonori, Citadel è tornato sul monitor per alcune piccole migliorie, in attesa della prossima grande aggiunta prevista per la settimana prossima. In effetti, dopo aver perfezionato le collisioni con i muri, ho passato la sera ad iniziare il mio file sonoro personale con uno sbattono metallico molto minaccioso.

### Venerdì 2 Settembre

Durante gli ultimi giorni le trappole hanno cominciato ad evolversi. Visto che è necessaria qualche strane e di elusiva sensazione di presenza, ho deciso di memorizzare lo stato di tutte le trappole su ogni livello, in modo che siano sempre lì quando ci si torna. Questo permetterà di sviluppare delle strategie, visto che alcune situazioni richiederanno dei cattivi indistruttibili da condurre in trappola, naturalmente dopo che il giocatore ha trovato una trappola adatta per eliminarli senza farti i suoi stessi! Per aiutare il test, ho inserito i primi effetti sonori ed ora mi sento veramente "in azione".

### Lunedì 5 Settembre

L'ultimo giorno di questa puntata, e l'inizio di diverse routine. I proiettili del giocattolo, l'aggiornamento della posizione degli sprite sul fondale ed altre aree vitali che richiedono l'uso di multiplexor e che necessitano di studio. Un sacco di cose cominciano a funzionare, così dovrete avere un demo giocabile per la fine della prossima puntata. Sino a quel momento, tenete gli occhi aperti e le mani in esercizio!

# 68000

## e dintorni...

<p><b>AMIGA 500</b> L. 925.000  <b>ESP. 512K</b> L. 319.000  <b>DRIVE EXT</b> L. 229.000  <b>MODUL. TV</b> L. 58.000  <b>VIDEO 1.0</b> L. 420.000  <b>INT. MIDI</b> L. 63.000  <b>ANTIDRIVE</b> L. 19.000  <b>KIK 1.3</b> L. 139.000</p>	<p><b>CBM C64 NEW</b> L. 289.000  <b>CBM 1541 II</b> L. 358.000  <b>CBM 1530 C2N</b> L. 69.000  <b>ALLINEA TEST</b> L. 29.000  <b>MICKY II</b> L. 66.000  <b>FINAL IV</b> L. 76.000  <b>REFLEX COPY</b> L. 44.000  <b>D.S. KIT</b> L. 8.900</p>	<p style="text-align: center;"><b>VENBITA PER CORRESPONDENZA</b></p> <p style="text-align: center;">Telefonare allo <b>02 - 42.31.035</b></p> <p style="text-align: center;">Materiale originale con garanzia di <b>COMMODORE ITALY</b> Eccellente soft point Tutto per il tuo computer</p>
--	---	---

PERMUTIAMO IL TUO USATO  
SE COMPRI IL NUOVO !!

SCONTI INCREDIBILI

68000 e dintorni s.a.s.  
Via Washington, 91  
20146 Milano - Italy

AMIGA 500 + DRIVE EXT. + 2 JOYSTICK	L. 1.149.000
AMIGA 2090 EXP. CARD 2 MEGA/8	L. 1.149.000
CBM 64 N. + 2 JOYSTICK + 1530 C2N	L. 364.900
CBM 64 N. + 1541 II + 2 JOYSTICK	L. 679.900
MINIGEN GENLOCK AMIGA SEMI-PROF.	L. 399.000
MODEM 2400 HS SMARTLINE + SOFT.	L. 399.000
MODEM 9600/19200 NMP CLASS 5	L. Telefonare
PROFEX 2000 2 MEGA FAST RAM A500	L. 1.299.000

VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE

# CENTRI

## ACQUISTO SOFT-WARE



**GAMMA OFFICE  
SYSTEM**

20065 CUSANO MILANINO  
Via Sormani, 87  
Tel. (02) 6134613-6196294

COMPUTER e GIOCHI:

**ATARI • COMMODORE  
ATARI ST • MSX  
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM  
SOFTWARE • HARDWARE  
COMMODORE • AMIGA**

**SOFT  
center**

VENITE  
A  
TROVARCI



**ASSITEC**

ASSISTENZA  
TECNICA  
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

**Commodore  
SINCLAIR QL  
SPECTRUM  
ATARI**

Da Lunedì a Sabato  
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30  
VIA DE SANCTIS 33/35  
20141 MILANO

**SHOWROOM SDF**

**SOFT  
CENTRE**

**HI-FI — COMPUTERS  
VIDEO — CAR STEREO**  
20063 CERNUSCO S/N (MI)  
P.zza P. Giuliani 34  
Tel. 02/9238427

**VI OFFRE**

Tutte le novità software  
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX  
SPECTRUM - OLIVETTI



Un rivenditore di  
software presente in  
tutta Italia?

**SOFT MAIL**  
Via Napoleona, 16  
22100 COMO

Tel. (031) 300174  
Invia questo buono per  
ricevere il catalogo!

**Commodore**



VIENI ANCHE TU NEL TUO  
COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS  
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813



TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE



SI EFFETTUA LA VENDITA  
ANCHE PER CORRISPONDENZA



**A COMO**



Via C. Plinio 11

Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE  
ORIGINALE. I COMPUTER, I LIBRI,  
GLI ACCESSORI E  
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.  
Per

C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,  
ATARI e IBM COMPATIBILI.



**Il Grillo Parlante**

NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI  
Via S. Canzio, 13 - 15 r.  
Tel. (010) 415.592

GENOVA SAMPIERDARENA



Per Commodore C-64  
nastro e disco

Prodotto e distribuito in esclusiva da

**Italvideo**



**BAT  
BUDES**

VS.

# DRAGONNINJA

T.M.



**DATA  
EAST**



COMMODORE 64  
SPECTRUM

**Individeo**  
the name  
of the game

AMIGA  
ATARI ST

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

# VIGILANTE



© 1989. Licensed from Iron Corp. All rights reserved.  
Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.  
Units 2-3 Holford Way, Holford, Birmingham B0 7AX. Tel: 021 356 3388